CONEXIÓN MANGA Nº 290

CONEXIÓN MANGA

EDITOPOSTER

KOTONO MITSUISHI
LA VOZ TRAS SAILOR MOON

AKUMA NO RIDDLE
LA MELANCOLÍA DE UNA ASESINA

Sailor Moon

REDESCUBRE LOS MISTERIOS DE LA **LUNA**

ESPECIAL PREVIO AL ESTRENO DE **SAILOR MOON CRYSTAL**

ANDROID APP ON Google play

Disponible en el App Store

Nº 290

$35.00 / $3.75 DLLS.

7 509761 103881 00290

CONEXIÓN MANGA Nº 290

EDITOPOSTER

EDITORIAL

Las expresiones artísticas de Oriente, vienen en una amplia grama de repertorios, que difícilmente podríamos englobar en este mensaje editorial. Pero de lo que estamos seguros es de que el antiguo arte japonés del forjado de espadas, más concretamente las famosas espadas samurái, es una de las manifestaciones artísticas, provenientes del archipiélago japonés, más conocidas al rededor del mundo. Ni siquiera artes tan antiguos como el teatro *kabuki* o las pinturas de la antigua escuela UKIYO-E, tienen tanta popularidad.

Ya sea por las narrativas milenarias o por las producciones hollywoodenses, las espadas japonesas ocupan un lugar privilegiado en la mente de miles de personas. Es por eso que le dedicamos un espacio en nuestra sección cultural, Oriente Milenario, a esta hermosa manifestación de la cultura oriental.

EN PORTADA

SAILOR MOON
TODO UN BOOM DE LOS 90´S

51

CONTENIDO

→ANIME

3 HAMATORA
5 MAHOU SENSOU
7 BUDDY COMPLEX
10 WIZARD BARRISTERS: BENMASHI CECIL
13 D-FRAG!
15 AKUMA NO RIDDLE

→MANGA

23 CODENAME WA SAILOR V

→REPORTAJES

19 PATRICIA ACEVEDO
21 NAOKO TAKEUCHI
57 KOTONO MITSUISHI
59 NAIL SHOP PARIS
61 D'ESPAIRSRAY
63 YOSAKOI
64 BUZÓN

→SECCIÓN BN

1 PARA INTERPRETAR EL MANGA
6 LA VERDAD DETRÁS DE...
10 LAS ESPADAS JAPONESAS
14 UKIYO-E

DIRECTORIO CONEXIÓN MANGA

EDITOR RESPONSABLE
JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS

EDITOR JUNIOR
J. A. DÁVALOS Q.

COLABORADORES
CHIBI CHÍO, ARTHUR WOLF, IVONNE LÓPEZ O., ALEX B., ADRY QUIMER, ARTURO VÁZQUEZ "LOBO", IZZAKI, EURÍDICE JIMÉNEZ, GOJI & ANGEL PRINCESS

DIRECCIÓN DE ARTE
JULIO ALBERTO AMADOR SARABIA

ARTE FINAL
CÉSAR MORALES MORENO

DISEÑO
MA. DE LOURDES CONTRERAS HDZ.
SERGIO LÓPEZ M. "SERCH"

CALIDAD DIGITAL
MA. DE LOURDES CONTRERAS HDZ.
SERGIO LÓPEZ M. "SERCH"
J. A. DÁVALOS Q.
ADRIANA GONZÁLEZ G.

CORRECCIÓN DE ESTILO
YANAI GONZÁLEZ NÚÑEZ

DIRECTORIO EDITORIAL

DIRECCIÓN GENERAL
JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS

ADMINISTRACIÓN
CLAUDIA FLORES V.

OPERACIONES
ADRIANA VILLALOBOS

CIRCULACIÓN
ADRIANA VÁZQUEZ

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-0100 ext. 103

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca 1323-0100 ext. 111
ó 50059586
con Rafael Esquivel G.

www.vanguardiaeditores.com
conexiónmangaoficial

ESTA REVISTA ES MARCA REGISTRADA ANTE EL INSTITUTO MEXICANO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL CERTIFICADO No. 896649

Conexión Manga Oficial

CONEXIÓN MANGA No. 290. Publicación quincenal. Fecha de publicación: Junio 2014. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María La Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA 04-2011-101010301600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. 1/432/'99"/14757 No. 11069. CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. 1/432/'99"/14757 No. 7705/ IMPI No. 896649. DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C., Guerrero No. 50, México, D.F., Tel. 5591-1400 y 5591-1401 por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón 87, planta baja, Col. San Rafael, C.P. 06470, Tel. 5128 - 6670, México, D.F. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Ser[illegible] DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS por Distribuidora de impresos, S. de R.L. de C.V. Mariano Escobedo No. 218, Col. Anáhuac, México, D.F., C.P. 11320. IMPRESA EN: JAVIC Impre[illegible] Col. Industrial Vallejo, Del. Azcapotzalco C.P. 03100. DISTRIBUCIÓN EN CENTRO Y SUDAMÉRICA: Las Americas Commerce, S.A. de C.V., Magdalena No. 135, Col. del Valle, México, D.F., C[illegible] 2150 y 5536-4087, e-mail: commerce@prodigy.net.mx.

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA [illegible]IDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS

Aplicaciones
Conexión Manga Oficial
VANGUARDIA EDITORES
Conexión Manga
SAMSUNG
Ahora CONEXIÓN MANGA Digital para dispositivos Android
Tablets y Smartphones
ANDROID APP ON Google

Hamatora

Detectives guapos con superpoderes

Por Chibi-Chío

Desde octubre del año pasado, se empezó a esparcir el rumor de que un proyecto llamado *Hamatora* tendría un manga, un anime, un videojuego y varias cosillas más, pero fue hasta el 21 de noviembre del 2013 que el manga empezó a serializarse en la *Young Jump* de Shueisha. El encargado del guion fue **Yukitori Kitajima**, con la ilustración de **Yuki Kodama** (*Blood Lad*).

La adaptación animada fue estrenada el 8 de enero de este año, de la mano de estudio NAZ, con la dirección de **Hiroshi Kimura** y **Seiji Kishi**; en cuanto al videojuego se pondrá a la venta en verano del 2014, bajo el nombre de *Hamatora: Look at Smoking World*, para Nintendo 3DS. Aún se desconocen los futuros proyectos de esta franquicia.

LA OFICINA

Hamatora se centra en una serie de investigaciones realizadas por un grupo de detectives, pero no cualquier detective. Su guarida, o más bien la oficina de la agencia de detectives Hamatora, está ubicada en el Café Nowhere, en una mesita que les alquiló Master, el dueño del lugar. La gente acude a ellos para resolver cualquier problema –por mínimo o complejo que sea–. Koneko es la encargada de recibir las solicitudes de los clientes, pero no solo resuelven casos sino también trabajan de guardaespaldas y lo que se ofrezca. Sus detectives trabajan en parejas: Nice y Murasaki, Birthday y Ratio.

Nice es un tipo algo raro, muy inteligente pero despistado e impulsivo, nunca tiene dinero y piensa que lo principal de la vida es la felicidad y la libertad de la gente; Murasaki es serio, detesta que lo subestimen y lo que le interesa es ganar dinero para cubrir sus necesidades (Nice se va por lo sentimental y Murasaki por el dinero). Birthday es un chico rebelde, coqueto y muy burlón; Ratio es el único que, además de detective, tiene otro oficio –es médico–, es reservado y muy centrado (Ratio y Murasaki son distintos, pero los une su eterna amistad y dualidad).

En el lugar también está Hajime, una niña que se la pasa comiendo. Ella sufre de amnesia... se desconoce de dónde procede y si posee algún poder... ¿Poder?

MINIMUM HOLDER

Existe cierto lugar, con personitas que poseen poderes especiales: la famosa Academia Facultas. Es una escuela de capacitación en la que se reclutan niños prodigio, los Minimum Holders de todo el país. Minimum es un poder extraordinario que va más allá de la comprensión humana.

Desde muy temprana edad, los niños son sometidos a varias pruebas y los que superan los entrenamientos son reconocidos como Minimum Holders excepcionales; se les da apoyo para lograr obtener una carrera y así trabajar en las trasnacionales más importantes o se les da trabajo en puestos gubernamentales de alto nivel. Se dice que nacieron para triunfar, por lo que se les da un trato preferencial.

Es aquí donde empieza lo bueno y es que en Hamatora, los cuatro detectives se graduaron de Facultas. Nice es el genio que se graduó como el número uno de la Academia Facultas y su existencia es un secreto, posee el poder de viajar a la velocidad del sonido; Murasaki se graduó como el segundo niño prodigio de la escuela (al no saber de la existencia de Nice, se le considera el mejor de la academia), tiene la habilidad de la fuerza y su cuerpo se vuelve poderosamente invencible; Ratio tiene un parche en el ojo derecho, al quitarlo se activa su poder, con el que logra detectar el punto débil de sus enemigos, además de que tiene unos poderosos brazos dorados; y Birthday utiliza la electricidad.

Pero hay Minimum Holders que se gradúan sin tener poderes, como el inspector Art. Él mostró mucho

potencial para convertirse en Minimum, entró a la academia pero no consiguió manifestar algún poder, su inteligencia excepcional es lo que lo ayudó a graduarse como un alumno distinguido.

FICHA TÉCNICA

ANIME: shonen
GÉNERO: misterio, comedia, aventura
IDEA ORIGINAL: Café Nowhere
DIRECTOR: Hiroshi Kimura y Seiji Kishi
GUION: Touko Machida y Jun Kumagai
DISEÑO ORIGINAL DE PERSONAJES: Yuuki Kodama
DISEÑO DE PERSONAJES: Yu Wazu
MÚSICA: Makoto Yoshimori
ESTUDIO: NAZ
EPISODIOS: 12

SEIYUUS:
NICE: Ryota Ohsaka
MURASAKI: Wataru Hatano
HAJIME: Emiri Kato
ART: Hiroshi Kamiya
KONEKO: Kiyono Yasuno
RATIO: Yuichi Nakamura
BIRTHDAY: Jun Fukuyama
MASTER: Atsushi Ono

ASESINO SERIAL

Con ayuda de sus poderes e inteligencia, los detectives de Hamatora resuelven hasta los casos más difíciles, pero hasta ellos ha llegado la noticia de un asesino en serie y es que se han suscitado eventos horribles, asesinatos algo extraños.

A las víctimas se les extrae el cerebro, ¿para qué? Para crear Minimum no innatos, se deben cazar Minimum Holders auténticos y quitarles el cerebro para trasplantarlo a personas normales; dependiendo de la aptitud del sujeto, puede convertirse en un Minimum o en un monstruo.

Pero, ¿quién está detrás de todo esto? El Doctor Moral, él fue provisto del medicamento nemcrois, para investigar sobre los Minimum Holders no innatos. Quiere igualdad entre las personas y la única manera de acabar con la desigualdad es dar esa habilidad única a todo el mundo. Según él, si se le da poder a los débiles el mundo renacerá hermosa y maravillosamente; si todos se vuelven fuertes,el mundo avanzará enormemente... Su objetivo es tener contacto con Nice para salvarlo.

Es un anime con un diseño de personajes bien pensado, el ambiente es demasiado colorido y más cuando se activan los poderes de los Minimum, sin duda alguna no debes perderte este anime que te sacará más de una carcajada.

© Café Nowhere/
NAZ/2014

Mahou Sensou

El poder detrás del espejo

Por Ivonne López O.

A VECES, QUERAMOS O NO, DECEPCIONAMOS A LAS PERSONAS QUE NOS RODEAN Y PIENSAN QUE LOS TRAICIONAMOS, AUNQUE ESO NO SEA PARA NADA VERDAD, POR LO QUE NOS SENTIMOS CULPABLES Y QUEREMOS DESAPARECER POR COMPLETO. COMO TAKESHI, QUE POR UN MALENTENDIDO QUIERE ESCAPAR A OTRA REALIDAD

HAY VARIOS ASPECTOS QUE SON LLAMATIVOS PARA SEGUIR ESTE ANIME, PERO CUANDO TOCAN EL TEMA DE QUE EXISTE UNA ACADEMIA DE MAGIA, UNO NO PUEDE EVITAR PENSAR EN CIERTA PELÍCULA DE CIERTO LIBRO, QUE LE QUITA ORIGINALIDAD.

Él es el personaje principal del anime *Mahou Sensou*, en donde tiene que sortear varias dificultades, pelear muchas batallas y demostrar que aún tiene valor.

Takeshi es un chico de preparatoria muy bueno en el kendo, pero dentro de su corazón es infeliz, ya que hace tiempo tiene una pelea con su hermano menor, quien lo tacha de traidor, por lo que dejan de hablarse. La razón, una chica en la cual posan los ojos. La cosa es que esta chica, Kurumi, empieza a salir con Takeshi como de a mentiritas, con el fin de que los acosadores que andan rondando detrás de ella se alejen. Y así es como la relación entre estos dos hermanos se desmorona.

Pero eso no es lo único por lo que tiene que pasar el muchacho, ya que después de un encuentro bastante peculiar con una chica, Mui, un nuevo mundo se abre ante sus ojos y lo quiera o no, él se ve envuelto en todo ello. Gracias a Mui, quien pertenece a otro mundo, Takeshi obtiene poderes mágicos; no se sabe bien cómo pasó, pero pasó.

En realidad existen dos mundos, el normal, donde los humanos no pueden hacer magia y el mundo en donde sí, que está en constante guerra sin cuartel entre personas que quieren apoderarse de la Tierra y destruir a los hombres que se oponen.

Ahora, Takeshi y dos personas más –Kazumi Ida y Kurumi–, se convierten en magos, aunque de igual manera, no saben cómo obtienen sus nuevas habilidades. Con sus nuevos poderes no pueden permanecer en el mundo sin magia a menos que renuncien a ellos, pero Takeshi no quiere regresar a la vida en donde su familia no lo acepta, por lo que decide ir al mundo con magia, el cual se encuentra detrás de un espejo y así tal vez pueda deshacerse de esos sentimientos de culpa que constantemente lo acosan y tener un lugar al cual pueda pertenecer.

SIN EMBARGO, EL USO DE OBJETOS –YA SEAN ARMAS O HASTA LABIALES– QUE SIRVEN COMO CANALIZADORES DE MAGIA PARA USARLOS COMO MEDIO DE COMBATE, DEFENSIVA O CURATIVA, SON UN BUEN DETALLE, Y GRACIAS A ELLO LAS PELEAS Y LA DEMOSTRACIÓN DE PODERES SON REALMENTE GENIALES.

DETALLES MÁGICOS

Mahou Sensou o *Guerra Mágica*, es un anime que salió a principios del 2014 con 12 capítulos en total. Es uno de los más esperados y eso se debe a varias razones; la principal es por la historia, la trama y por los gráficos, los cuales son realmente atractivos, en especial en el momento de las peleas y el uso de la magia. Es tan emocionante verlos pelear, que incluso hacen que dejes de parpadear para no perder detalle alguno.

Lo malo es que dan demasiadas explicaciones y llega a ser tedioso, en especial durante los primeros capítulos, esto con el propósito de que no queden dudas sobre todo el mundo de *Mahou Sensou*; pero demasiada explicación y diálogo quita, en momentos, las ganas de seguir viéndola.

Esta historia es de **Hisashi Suzuki** y nace como novela ligera con las ilustraciones de **Lunalia** en el 2011. De ahí parten para adaptarla al manga, el cual se publica desde el 2013.

© Lunalia/Hisashi Suzuki/Media Factory/ Madhouse

FICHA TÉCNICA

CLASIFICACIÓN: 16+
GÉNERO: acción, magia, romance
DIRECTOR: Yuzu Sato
CREADOR ORIGINAL: Hisashi Suzuki

SEIYUUS:
TAKESHI: Mamoru Miyano
MUI: Nao Touyama
KURUMI: Asami Seto
KAZUMI IDA: Kenichi Suzumura

EL ANIME *BUDDY COMPLEX* TUVO UN PREESTRENO EL 29 DE DICIEMBRE DEL 2013, AUNQUE SU ESTRENO OFICIAL FUE EL 5 DE ENERO DE ESTE AÑO. ADEMÁS, EL 27 DE ENERO SE PUBLICÓ EL PRIMER CAPÍTULO DEL MANGA EN LA REVISTA *DENGEKI DAIOH* DE KADOKAWA SHOTEN.

BUDDY COMPLEX

Extraña amistad temporal

Por Chibi-Chío

Todo comienza cuando nuestro personaje principal, Watase Aoba, después de unas merecidas vacaciones despierta y se alista para ir a clases, pero se ha levantado muy tarde, así que su madre y su hermana lo apuran para que llegue a tiempo a la escuela. Por otra parte, hay una chica misteriosa de cabello largo que entra a una bodega y dice "Buenos días" a una enorme manta que cubre quién sabe qué cosota.

Aoba por fin llega a la escuela y uno de sus compañeros le informa que han cambiado los lugares, ahora le tocará sentarse hasta atrás, al lado de la chica misteriosa llamada Yumihara Hina.

Ella vivió un tiempo fuera de Japón pero regresó para continuar sus estudios; es callada y mantiene su distancia con todos sus compañeros, pero siempre observa a Aoba, aunque ni siquiera le dirija la palabra y hasta parezca que le da asquito.

Los amigos de Aoba han notado que Hina "le echa el ojo", por lo que sospechan que ella lo ama en secreto y muere por estar con él toda la vida. Bueno, cualquiera pensaría que es una historia de la vida diaria, con toques de amor y cositas así, pero no...

VIAJANDO EN EL TIEMPO

En lo que Aoba y sus amigos juegan basquetbol, Hina los observa de lejos. Ella tiene en sus manos dos celulares (algo avanzados para su época), en uno de ellos aparece peligro; inmediatamente en el cielo emerge una especie de vórtice dorado que se abre, y un robot tamaño edificio aparece, lo pilotea un muchacho que no sabe qué pasó. Él cree que el reloj de su robot se averió ya que marca el año 2014, pero se da cuenta de que saltó a través del tiempo.

Ese chico piensa que tiene la oportunidad de asesinar a cierta persona. ¿Por qué?, ¿quién sabe? Entra a la base de datos del gobierno nipón y busca el nombre de Watase Aoba; al encontrar su ubicación se dirige hacia él. Hina va con Aoba y sus amigos para advertirles del peligro que se aproxima, pero no lo logra ya que aparece el mecha y apunta con una enorme arma a su presa.

Aoba esquiva el ataque, toma una bicicleta y huye para que solo lo persigan a él y no lastimen a sus amigos. Hina toma una moto y lo alcanza, le dice que la siga a una bodega; él le hace caso.

Entonces aparece otro mecha pero pilotead o por Hina y le pide a Aoba que suba con ella. El desconocido –al parecer– conoce a Hina y no logra entender por qué ayuda a Aoba... Comienza una feroz batalla.

CONFÍA EN MÍ

Ella logra vencerlo; aún dentro del mecha Aoba le pide a la chica que le cuente todo. Hina le dice que viene del futuro (al igual que el tipo del robot) y que desde que llegó lo ha vigilado ya que sabía que el desconocido iría a matarlo.

Repentinamente el mecha malo reaparece, rodea al mecha de Hina y se activa la autodestrucción. La chica no sabe qué hacer, pero se da cuenta de que un portal del tiempo se ha

abierto, por lo que se le ocurre la idea de entrar. Ambos robots entran, el enemigo se desintegra, Hina le pide al joven que confíe en ella, deberán separarse pero debe buscar a Dio, él lo espera.

Aoba aparece dentro de otro mecha, escucha a mucha gente hablar y mencionar el nombre Dio; a lo lejos ve un mundo envuelto en guerra y robots luchando entre sí.

Es el año 2088; se está librando una batalla entre Valiancer y Zigilia. En la base de control de Valiancer la agente especial Nasu le informa a sus superiores que el mecha Luxon (en el que se encuentra Aoba) está reaccionando y coincide con Dio de manera increíble.

Aoba escucha la voz de una chica que le habla, cree que es Hina –pero ella ya desapareció–, es la lugarteniente comandante Lene, quien le pide sus datos y su unidad; obviamente Aoba no sabe qué pasa. Después de una larga discusión se decide que Luxon (Aoba) y Bradyon (Dio) se acoplen, Aoba accede; a pesar de que no sabía manejar un robot, gracias al acoplamiento lograron vencer al enemigo. La batalla termina y los mechas de Zigilia se retiran.

Aoba es detenido e interrogado; el chico cuenta lo sucedido pero no le creen, Dio no lo esperaba y la tal Hina no vive con ellos.

SINCRONIZACIÓN

Aoba viajó más de 70 años, por lo que Nasu le cuenta qué ha pasado en todo ese tiempo y resulta que Zigilia comenzó a conquistar a los países cercanos, creció y atacaba sin piedad a todo el mundo, por lo que el gobierno decidió crear un sistema efectivo de contraataque llamado acoplamiento. Pero el sistema tenía muchas fallas, por lo que muchas personas murieron y con ello se cerró la investigación. Al iniciar la Tercera Guerra Mundial se retomó la investigación secretamente, perfeccionando el sistema.

Él sigue pasmado por la situación, y a pesar de ser un desconocido le dan asilo. Pasan los días y nuevamente la base es atacada; Aoba se vuelve a sincronizar con Dio. Esta vez pelea contra un mecha rosa, logra derrotarlo y se da cuenta de que era piloteado por Hina. ¿Cómo es posible? Al reconocerla se desconecta, provocándole dolor cerebral a Dio.

Aoba trata de ayudar a la joven pero despierta y lo ataca; ella es un piloto enemigo perteneciente a Zigilia. Aquí es donde nos preguntamos: ¿no que Aoba debía confiar en ella?... Y la eterna duda: ¿qué pasó, qué pasa y qué pasará?

FICHA TÉCNICA

GÉNERO: mecha, acción, ciencia ficción
IDEA ORIGINAL: Hajime Yatate
DIRECTOR: Yasuhiro Tanabe
DISEÑO DE PERSONAJES: Asako Inayoshi y Tomoshige Inayoshi
MÚSICA: Tatsuya Katou
ESTUDIO: Sunrise
EPISODIOS: 12

SEIYUUS:
WATASE AOBA: Yoshitsugu Matsuoka
YUMIHARA HINA: Saori Hayami
DIO WEINBERG: Kouki Uchiyama
KURAMITSU GENDO: Sho Hayami
NASU MAYUKA: Kana Hanazawa
ALFRED GALLANT: Toshiyuki Morikawa

© Hajime Yatate/
Sunrise/2014

Wizard Barristers: Benmashi Cecil

Justicia sobrenatural

Por Izzaki

Nos encontramos en Tokio, unos años en el futuro, en un tiempo donde los magos y las personas normales conviven, aunque, como se imaginarán, esta convivencia no siempre es pacífica. Para estos casos, cuando un mago o hechicera tiene que ir ante la justicia, existen las cortes mágicas, y por supuesto los abogados mágicos o ***benmashi***. Aquí es donde entra Cecil, nuestra jóven y brillante protagonista.

Pelo morado peinado en dos colitas, minifalda tableada y una rana que habla como acompañante. Esta no es la imagen que esperamos de una respetable aspirante a abogada, pero Cecil está dispuesta a ganarse el respeto de todos. Tarde en su primer día de trabajo y haciendo gala de su astucia y disposición, la chica decide volverse la defensora de Kohinata, un exempleado de banco acusado de asesinato usando la magia cuando el banco sufrió un asalto a manos de unos delincuentes.

MOTIVACIÓN

Kohinata es sospechoso porque a pesar de ya no trabajar en el banco siempre lo visita, y todos creen que de este modo filtró datos para ayudar a los delincuentes y que después por alguna razón decidió matarlos. La verdad es que el pobre Kohinata está enamorado de una empleada y por eso iba tanto al banco, para verla, y mató a uno de los delincuentes para salvar la vida de la chica que le gusta. Cecil lo sabe, pues además es muy buena para percibir la situación amorosa de las personas, ahora lo difícil será demostrarlo ante la corte.

En un día libre, Cecil va a la cárcel a visitar a su madre, que cumple cadena perpetua; tal vez de ahí venga la motivación de la chica para ayudar a los demás. Al salir, Cecil se reúne con Moyo, una divertida y confianzuda compañera de trabajo. Pero entonces un trío de maleantes quiere asaltarlas y Cecil, usando magia, los repele, aunque después deberá pagar una multa por usar la magia sin permiso.

BUSCANDO PRUEBAS

La defensa de Kohinata se complica, pues para demostrar que actuó para defender a sus compañeros de trabajo necesitan el testimonio de uno de los delincuentes arrestados, pero la policía no quiere cooperar. La verdad es que hay muchos prejuicios en contra de quienes usan magia e incluso también en contra de los abogados que los defienden. También la ley y las condenas son muy duras con los hechiceros.

Ageha, la jefa del bufete Butterfly –donde trabaja Cecil–, descubre el escondite de los maleantes y las dos se arriesgan a ir para obtener el testimonio, pero terminan capturadas en un lugar lleno de contenedores metálicos. Esto es una ventaja para Cecil, cuya magia consiste en convertir el metal en poderosos mechas. La chica hace lo suyo y con su magia se enfrenta a los miembros de la pandilla, que pueden usar el mismo tipo de magia. ¿Podrán escapar a tiempo y demostrar la inocencia de su cliente antes de que sea tarde?

VIEJOS RECUERDOS

Por su buen desempeño, ahora otro bufete, llamado Shark Night y compuesto de hombres atractivos (según las compañeras de Cecil), quiere reclutarla, pero ella no se deja. Aunque en la oficina asuntos más serios ocupan a todos. Una nueva sospechosa del uso ilegal de la magia es Mayu, una antigua conocida del serio Hachimitsu, que se niega a hablar si no es con él.

Tiempo atrás, cuando Hachimitsu era fiscal, estuvo en el juicio donde el novio de Mayu fue condenado a muerte, y todo indica que las recientes acciones de la chica fueron para vengarlo. Hachimitsu era entonces un humano normal, después descubrió que podía usar la magia y se convirtió en aboga-

chimitsu– se libera de las esposas y ataca a todos en la corte. Sin nadie que pueda controlarla, es Cecil quien, usando su magia, trata de hacerla entrar en razón, pero antes de que puedan llegar a un acuerdo, un policía le dispara a Mayu por la espalda. Ageha tiene que sobornar para que Hachimitsu no sea castigado por su imprudencia.

Cada vez es más evidente el estado de injusticia y desigualdad en que trabajan los abogados hechiceros, y cada caso revela que tantos crímenes asociados al uso de la magia no pueden ser una mera coincidencia. Y Cecil, por su parte, deberá librar su propia batalla entre el deber y su sentido de justicia, al tiempo que en ella despiertan nuevos poderes.

CON UN TOQUE DE REALIDAD

Una serie que tiene mucho potencial y que destaca por su trama profunda, balanceada con momentos de comedia y fanservice. Visualmente es muy llamativa y los personajes están bien desarrollados. *Wizard Barristers* bien puede estar planteada en un mundo de magia pero muchas veces nos remite a la vida real, sus injusticias y prejuicios. ¡Es una gran apuesta del Estudio Arms que no puedes dejar pasar! ¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!

do hechicero. Ahora, junto con Cecil, está llevando el caso de Mayu, esperando que la condenen solo a cadena perpetua.

IMPRUDENCIA

Es hora del juicio de Mayu y, aunque los abogados hechiceros consiguen para ella la cadena perpetua, la cosa va más allá. Harta de que se cometan injusticias contra los usuarios de la magia, Mayu –con ayuda de Ha-

© D-Frag!/Brains Base/2014

D-FRAG!

El juego apenas comienza

Pero, ¿se han preguntado todo lo que se necesita para hacer un juego, desde el primer paso, que es tener la intención de hacerlo, hasta que llega a las tiendas?

Así que, para saber más al respecto y todo lo que implica hacerlo, desarrollarlo y sobre todo plasmar esas ideas en algo específico, les traemos a unos expertos que nos pueden ayudar para entender todo el concepto creativo que un juego necesita. Ellos forman parte de un club escolar llamado Game Creation, que está conformado por tres singulares chicas y una maestra dormilona, y cuyas aventuras puedes seguir en el anime *D-Frag!*

Como les contamos antes, este club es muy particular y sale de un concepto normal, ya que estas chicas se la pasan jugando, claro que su club implica esa actividad pero –y aquí es en donde todo es extraño– son más activas en ciertas actividades que en crear juegos en sí. Por supuesto que tienen algunas creaciones propias, pero estas implican títulos y conceptos un poco eróticos, porque según ellas, esto es lo que llama más la atención.

EL ANIME ES UNA ADAPTACIÓN DEL MANGA DE **HARUNO TOMOYA** (2008). LAS CHICAS DENTRO DE SU CLUB TIENEN, SEGÚN ELLAS, PODERES ESPECIALES LOS CUALES USAN DE MANERA SÁDICA CONTRA TODO POBRE ILUSO QUE SE PONGA EN SU CAMINO, EN ESPECIAL A KENJI, ASÍ QUE POR LO GENERAL LO AHOGAN CON BOTELLAS DE AGUA (PODER DE AGUA), LE ARROJAN TIERRA (PODER DE TIERRA) O LO ELECTROCUTAN (PODER DEL TRUENO).

Por supuesto, su extravagancia no solamente se refleja en sus raros juegos, sino también en su muy particular manera de reclutar miembros. Esto lo puede confirmar Kenji, un disque rebelde, que al lado de estas mujeres se ve como bebé en pañales, y que después de acosarlo, golpearlo y dejarlo casi llorando, no le queda más remedio que unirse al club. Así es como descubre que realmente están locas y que no pasan mucho tiempo creando juegos, aunque a eso se dedica su club, que por si fuera poco es un club "falso".

Falso entre comillas, ya que existe otro club con el mismo nombre, así que son rivales, y ya que Kenji es el nuevo y no sabe lo que sucede, queda atrapado como carne de cañón en una guerra entre ambos clubes, por lo que el chico va a tener que hacer muchas cosas para que el club al que pertenece ahora no se deshaga, tratar de poner paz entre los miembros de los dos clubes y de paso crear juegos originales, que es para lo que existe Game Creation.

JUEGOS Y RISAS

El anime es divertido y perfecto para verlo en una tarde que no tengas nada qué hacer, ya que no solamente hacen uso de las extravagantes personalidades de las protagonistas y de Kenji, que es el más normal de todos. Y es que son más astutas y pervertidas las mujeres que los hombres, por lo que verlas a simple vista no es suficiente para saber lo que en verdad ocultan tras esas caritas angelicales y cuerpos esbeltos, que pareciera que no le hacen daño a una mosca.

Además de eso, puedes encontrar varios clichés, fetiches, géneros y por supuesto el toque picaresco del fanservice en todo el anime, que da el toque perfecto, y claro, el gancho para que no te pierdas sus locuras y la manera perversa de usar sus habilidades femeninas.

Así que para los que están en busca de un anime con estas características, *D-Frag!* es una buena opción y la pueden encontrar también con el nombre de *D-Fragments!* Sin duda no se van a arrepentir y durante 12 capítulos reirán sin parar.

CHICAS SEXIS, PELIGROSAS Y DEMENTES ES LO QUE SEGURAMENTE ENCONTRARÁS EN ESTA OBRA MAESTRA QUE CONJUNTA EL GÉNERO YURI CON UNA TRAMA DE INTRIGA Y ACCIÓN SIN LÍMITES. SI AÚN NO HAS VISTO *AKUMA NO RIDDLE*, ¿QUÉ ESPERAS? ESTA ES UNA DE LAS SERIES MÁS PROMETEDORAS DE LA TEMPORADA DE PRIMAVERA, Y TE ASEGURO QUE NO TE DECEPCIONARÁ.

Akuma No Riddle

Por Alex B.

Akuma no Riddle nació de la mente de la guionista **Yun Kouga** y el artista **Sunao Minakata**, quienes vieron publicada su obra –en formato manga– por primera vez en septiembre de 2012 gracias a la revista *Newtype* de editorial Kadokawa Shoten, bajo el título original de *Riddle Story of Devil*.

Gracias a su enorme popularidad, la historia pronto encontró un espacio para ser adaptada al anime, mismo que se estrenó el 1 de abril del año en curso bajo la supervisión del estudio Diomedéa. El *staff* encargado de llevar esta propuesta a la TV estuvo conformado por el director **Keizou Kusakawa**, con el guion de **Kiyoko Yoshimura**, **Masahiro Yokotani** y **Ayuna Fujisaki**, y la dirección de animación y el diseño de personajes de **Naomi Ide**. La cadena televisiva encargada de transmitir la adaptación es TBS.

CAZAR A LA PRESA

Un juego perverso y retorcido, 13 participantes, 12 de ellas asesinas dementes y frías, una sola presa, y una recompensa para aquella que logre anular a su objetivo. Bienvenidos a la Academia Myoujou, el lugar donde la muerte está a la orden del día.

Aunque claro, este pequeño "concurso" está totalmente encubierto bajo la fachada de una escuela común y corriente que prepara a sus estudiantes desde la primaria hasta la universidad. Sus clases se dividen en colores, pero cada año se abre una clase especial, la clase kurogumi –color negro–, cuyo objetivo es acabar con la vida de una estudiante. Es así como en un mundo donde nada es lo que parece y todo cambia de forma turbulenta a cada momento, la fatalidad abrirá un espacio para el "romance", o al menos eso es lo que parece.

MISIÓN SUICIDA

Tokaku Azuma es una asesina fría y calculadora de alta categoría, que ha sido elegida por Kaiba-sensei –el director de una academia de asesinos– para completar una misión especial en la Academia Myoujou, la cual consiste en asesinar a un objetivo antes que cualquier otra persona, a sabiendas de que la clase en la que trabajará como agente encubierta está compuesta por asesinas.

Tokaku es la mejor de su generación, por lo que todos confían en que será fácil para ella encargarse rápidamente de su objetivo; sin embargo, Kaiba-sensei asegura que no ha elegido al mejor asesino, sino al elemento más inestable para poner un poco de sabor al asunto.

Más allá de contar con el apoyo de su líder, Tokaku recibe una serie de acertijos que tienen como propósito poner a prueba su mente y hacerla dudar, pero ¿con qué objeto?

OBJETIVO A LA VISTA

Haru Ichinose es una chica aparentemente común que desea hacer buenas amigas durante su estadía en Myoujou, cosa que recalca en todo momento desde su llegada. Es muy notorio que desencaja con el panorama de la clase kurogumi, donde sus 12 compañeras esconden grandes misterios –y algunos problemas mentales bastante serios–, aunque esto no parece importar a Haru, quien desprende un aire de inocencia bastante fuera de tono con su realidad actual.

Por azares del destino –y por ser un internado femenino– corresponde a Haru compartir habitación con Tokaku. Es aquí donde todo se sale de control, pues en poco tiempo Tokaku comienza a observar de cerca a Haru, quien despierta sentimientos nunca antes experimentados por ella. Intenta comprender qué es lo que le llama la atención acerca de su compañera de habitación, aunque no logra discernirlo.

MISTERIOS DEL PASADO

Tokaku pronto descubre que Haru no es tan común como parece, pues en su pasado

LA SERIE CONTARÁ CON UN ENDING DIFERENTE PARA CADA EMISIÓN, MÚSICAS QUE SE RECOPILARÁN EN TRES MINIÁLBUMES QUE SE PONDRÁN A LA VENTA EL 16 DE MAYO, 11 DE JUNIO Y 9 DE JULIO DE ESTE AÑO.

esconde experiencias sumamente dolorosas, y es que desde que era una niña ha sido objeto de varios intentos de asesinato, de los que su familia no logró salir con vida. Es así como en ocasiones recuerda cómo su familia entera fue asesinada frente a sus ojos, gracias a las cicatrices que perduran en todo su cuerpo.

Haru tiene la certeza de que su estancia en la academia no es una simple casualidad, pues asegura que su único objetivo en la vida es sobrevivir a pesar de que todo esté en su contra. Incluso conserva la esperanza de que las cosas cambien y todos salgan con vida del macabro juego del que son partícipes. Muchos son los misterios que envuelven a la joven, la incógnita es si logrará salir con vida en esta ocasión.

LAS REGLAS DEL JUEGO

Tokaku no tarda en ser convocada por los organizadores del "juego", al igual que sus 11 compañeras, para poner las cartas sobre la

EL CASTING PARA ELEGIR LA VOZ DE LAS 13 PROTAGONISTAS DE *AKUMA NO RIDDLE* INCLUYÓ LA PARTICIPACIÓN DE MÁS DE 150 SEIYUUS.

mesa. La cuestión es simple, se trata de una competencia en la que Haru Ichinose es el objetivo al que las 12 asesinas convocadas deben cazar. Solamente existen 3 reglas que deben seguirse al pie de la letra: 1) Quien consiga acabar con la vida de Haru conseguirá cualquier cosa que desee. 2) Ningún estudiante de la escuela deberá verse involucrado en las acciones realizadas por el grupo negro, bajo ninguna circunstancia. 3) Quienes violen la regla 2 serán eliminadas de la competencia.

Las 12 involucradas tendrán una oportunidad asignada para acabar con el objetivo, pero si no logran eliminarlo después de 48 horas se considerará como una misión fallida y deberán abandonar la academia. Pero algo fuera de serie sucede: Tokaku decide convertirse en la protectora de Haru…

¿Qué sucederá en este juego de intrigas y muerte? Si quieres averiguarlo no te pierdas *Akuma no Riddle*.

© Yun Kouga y Sunao Minakata/
Kadokawa Shoten/Newtype/Diomedéa/TBS

FICHA TÉCNICA

GÉNERO: yuri, acción
IDEA ORIGINAL: Yun Kouga y Sunao Minakata
DIRECCIÓN: Keizo Kusakawa
GUION: Kiyoko Yoshimura, Masahiro Yokotani y Ayuna Fujisaki
DISEÑO DE PERSONAJES: Naomi Ide
MUSICALIZACIÓN: Yoshiaki Fujisawa
ESTUDIO: Diomedéa

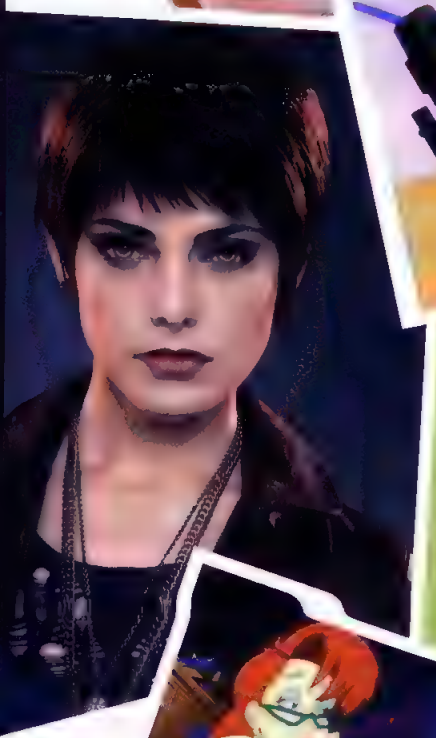
SEIYUUS
TOKAKU AZUMA: Ayaka Suwa
HARU ICHINOSE: Hisako Kanemoto
NIO HASHIRI: Yoshino Nanjyou
ISUKE INUKAI: Azumi Asakura
HARUKI SAGAE: Fumiko Uchimura
HITSUGI KIRIGAYA: Mami Uchida
CHITARU NAMATAME: Sachika Misawa
MAHIRU/SHINYA BAMBA: Yuka Otsubo
SUMIREKO HANABUSA: Miho Arakawa
KOUKO KAMINAGA: Haruka Yoshimura
SUZU SHYUTOU: Chika Anzai
OTOYA TAKECHI: Manami Numakura
SHIENA KENMOCHI: Yuki Yamada

PATRICIA ACEVEDO

y su camaleónica voz

Por Adry Quimer

ESCUCHAR LA VOZ DE TUS PERSONAJES FAVORITOS EN TU PROPIO IDIOMA ES ALGO QUE SEGURAMENTE TE HA EMOCIONADO MÁS DE UNA VEZ. OÍRLOS HABLAR SOBRE SU AMOR PLATÓNICO O SU PROFUNDA TRISTEZA, NO SERÍA LO MISMO DE NO SER POR EL EXCELENTE TRABAJO DE DOBLAJE EN NUESTRO PAÍS; Y ES GRACIAS AL PROFESIONALISMO DE ESTOS ACTORES QUE PODEMOS DISFRUTAR DE ESA MAGIA, AL GRADO DE QUE POR MÁS QUE QUISIÉRAMOS, NO LOGRARÍAMOS IMAGINAR A TAL O CUAL PERSONAJE CON UNA VOZ DIFERENTE A LA DEL ACTOR QUE LO INTERPRETA.



Una representante excepcional de este arte, que impregna de su personalidad y espíritu a cada uno de los muchos personajes a los que les ha dado voz, es **María del Socorro Patricia Acevedo Limón**, mejor conocida como **Paty Acevedo**, la voz oficial de Sailor Moon.

ACERCAMIENTO AL MUNDO DEL DOBLAJE

Renombrada actriz y directora de doblaje, originaria de la ciudad de México; vio la luz por primera vez el 29 de abril de 1959. Su primer acercamiento al medio fue cuando, siendo aún muy niña, su padre obtuvo la concesión de un restaurante dentro de una empresa de doblaje; en sus vacaciones descubrió un mundo diferente dentro de ese ambiente. Desde ese momento comenzó su inquietud en el doblaje de voz, por lo que inició su preparación, y así poco a poco consiguió varios papeles. A la edad de 13 años ya estaba realizando pequeñas intervenciones en diversas series animadas, consiguiendo con el tiempo su primer estelar en la serie animada *El nuevo show de Gasparín*, en la cual dotaba de voz al simpático fantasmita Casper.

Sin embargo, el verdadero despegue en la carrera de Paty Acevedo en este medio no fue sino hasta el año de 1979, tiempo en el cual también incursionó en radio y locución comercial. Actualmente, Paty cuenta con más de 35 años de carrera, dejando su marca en innumerables participaciones en las cuales prestó su voz.

LOS PERSONAJES QUE MARCARON SU CARRERA

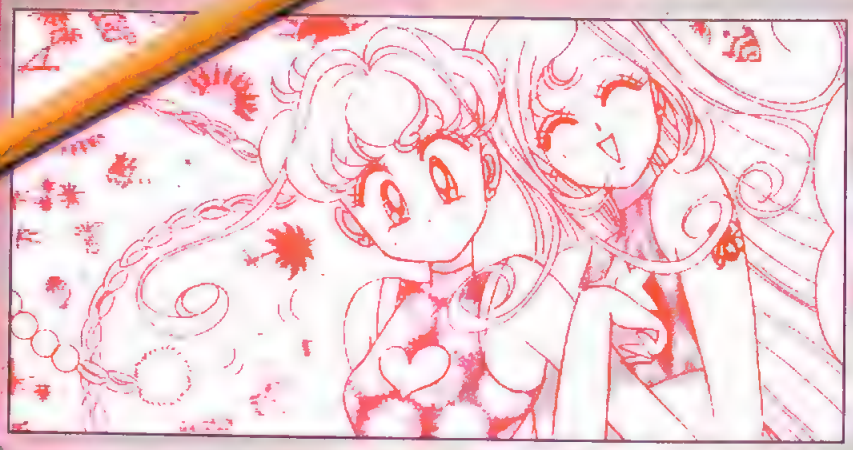
Sin duda, Serena Tsukino (*Sailor Moon*) fue el personaje con el cual Paty ganó mayor fama en el medio del anime y el manga, al prestar su voz a este ícono del género mahou shojo (chicas mágicas); la personalidad de serena, a veces boba, un poco perezosa, muy noble y sentimental, fue transmitida de manera sublime por la actriz, transportándonos por medio de su voz a un mundo en el cual las Sailor Scouts se transforman para luchar en nombre del amor y la justicia. Obviamente esta no es la única participación memorable de Paty en la industria del doblaje, quién no recuerda a la mandona, algo siniestra, y muy burlona de Angélica Pickles, quien tanto hacía sufrir a todos los bebés con sus ocurrencias en la serie animada *Rugrats*. Muchos seguramente reconocen su voz como la brillante Lisa Simpson, tratando de sobrevivir a una sociedad decadente y a una familia poco común; y qué tal los momentos tan chistosos que nos hizo vivir [illegible] *Dragon Ball*.

Obviamente no todo en la vida de Paty son las series animadas; sus participaciones me- [illegible] sivos [illegible] *Polly* [illegible] **Aniston**, quien interpreta a Polly Prince; en *Todo* [illegible] la saga [illegible] como la voz de la novia; a Jenine Melnitz en *Los* [illegible] en *Pesadilla en la calle del infierno 4: El* [illegible] *del infierno 5: El niño de los sueños*; ade- [illegible] una parte de su extensa trayectoria.

Recientemente ha colaborado en la novela brasileña llamada *Camino a las Indias*, en la exitosa serie estadounidense de vampiros *True Blood*, en *Slash, 24* y en la película [illegible]

Películas, series, animes, documentales, telenovelas brasileñas, dramas coreanos y una dig[illegible] vida dedicada a este arte; y es que hablar de Patricia Acevedo es recordar los más variados [illegible] conocer gracias a su singular voz.

Sin [illegible] mundo del doblaje puede brindarte.



NAOKO TAKEUCHI

UNA REINA ENTRE MANGAKAS

Por Chibi-Chío

¿Quién no recuerda a las heroínas enfundadas en sus trajes de marinerito, a las famosas Sailor Scouts que llenaron nuestra infancia de bonitos recuerdos? Pues en esta ocasión la sección Monstruos del Manga trae para ustedes a **Naoko Takeuchi**.

Naoko nació el 15 de marzo de 1967, en la ciudad de Kofu de la prefectura de Yamanashi, Japón. Desde muy joven le atrajo todo lo referente al manga; en la secundaria estuvo en el club de manga y de astronomía, poco a poco se sentía más y más atraída por el dibujo. Ella no tuvo una formación como tal, simplemente se inspiró en los trabajos de mangakas de alto renombre como **Leiji Matsumoto** (*Capitán Harlock* y *Galaxy Express 999*).

A pesar de que le llamaba mucho la atención, su padre le dijo que mejor estudiara una carrera universitaria en caso de que su sueño de ser mangaka no funcionara. Y así lo hizo, estudió en la Universidad Farmacéutica de Kyorutsu y se licenció en Química Farmacéutica.

Al graduarse comenzó a trabajar en la farmacia del Hospital Universitario de Keio, pero su pasión por el manga la orilló a dedicarse por completo a crear minihistorias ilustradas, debutando con su primer manga oficial *Love Call*, publicado en la revista *Nakayoshi Deluxe* de Kodansha en 1986, logrando un enorme éxito.

Los años pasaron y sus obras aumentaron; en 1991 se dio a conocer una de sus obras más importantes, *Codename wa Sailor V* y tiempo después triunfó rotundamente con *Bishoujo Senshi Sailor Moon*.

Después de terminar de publicar *Sailor Moon* y tener problemas con la editorial Kodansha, Naoko se tomó un descanso. En ese lapso conoció al que sería el amor de su vida: el mangaka **Yoshihiro Togashi** (*Hunter x Hunter*, *Yu Yu Hakusho*).

Naoko y Yoshihiro se casaron el 6 de enero de 1999 (muchos mangakas famosos asistieron a su boda, además de los seiyuus de Sailor Moon); actualmente viven en Tokio y tienen dos hijos, una niña y un niño.

SU TRABAJO

Su primer manga lo hizo a los 18 añitos, debutó con *Love Call* en 1986. Le siguió *Chocolate Christmas*, serializado desde diciembre de 1987 hasta enero de 1988, aquí nos cuenta la historia de Ryouko, una chica alegre que se enamora de un DJ llamado Choco.

De 1989 a 1990 publicó *Maria*, manga basado en la novela *Papá piernas largas*. Cuenta la historia de una joven que tiene que trabajar a su corta edad –ya que su padre falleció y su mamá está enferma– y debe ayudar a su madre en una farmacia; un día le llega la oportunidad de ir a la universidad para superarse.

Después llegó *The Cherry Project* (1990-1991), que nos habla de Chieri, una joven que ama patinar y desea convertirse en una profesional. Para este manga, Naoko se inspiró en **Midori Ito**, una patinadora artística japonesa.

Y taratatán, llegó *Codename wa Sailor V* (1991-1997), que nos relata las aventuras de Minako Aino, mejor conocida como la heroína Sailor V (la reencarnación de la diosa Venus), quien va acompañada del gato Artemis.

Miss Rain es una colección de minihistorias, publicadas en 1993: *Miss Rain, Boku no Pierced Girl, July Marmalade Birthday, Maigo no Swing*, e *Itsumo Issho ne.*

Prism Time (1986-1997), una recopilación de one-shots: *Rain Kiss, Yumemiru Rainy Button, Secret na Kataomoi, Love Call, Yume Janai ne*?

PQ Angels (1997), nos cuenta la historia de Peanut y Kyuuri, unas aliens que llegan a la Tierra en busca de su reina perdida; lo curioso es que se pueden transformar en cucarachas. La historia no fue terminada porque por esas fechas Naoko abandonó Kodansha.

Después de un descansito de cuatro años, Naoko regresó en 2001 con el manga *Toki☆Meka!*, que nos narra una breve historia de las aventuras de un robot y su creadora. En 2005 realizó la continuación bajo el nombre de *Toki☆Meca!*

Love Witch (2002), nos habla de Ai Anju, una joven que en su cumpleaños número 13 se convierte en una bruja.

Y su obra más representativa, *Bishoujo Senshi Sailor Moon* (1992-1997), que como sabemos, narra las aventuras y desventuras de las Sailor Scouts. Naoko se basó en los *Go Ranger* para dicha historia, pero ella quería la versión femenina; según Naoko esa idea no funcionó pero sí que sorprendió con esa historia tan diferente a todas las de su época. En cuanto a la adaptación animada, ella cree que tuvo tanto errores como aciertos.

Algunas cosas interesantes –y que se deben destacar– son que los atuendos de sus personajes los dibujó inspirándose en anuncios publicitarios, pasarelas de moda o en pinturas famosas. También escribió el libro *Oboonu to Chiboo-nu*, con ilustraciones de su esposo.

NAOKO NACIÓ EL 15 DE MARZO DE 1967, EN LA CIUDAD DE KOFU DE LA PREFECTURA DE YAMANASHI, JAPÓN.

Como vemos, Naoko aborda temas de amor, amistad, familia, además de estar en pro de la sexualidad libre y sin prejuicios. Sus ilustraciones tienen trazos suaves y estilizados, creando bellas imágenes de chicas con ojos enormes y cuerpos esbeltos, con vestimentas muy detalladas.

Naoko ganó dos veces el premio Nakaoshi's new Artist por el manga *Love Call* en 1986. En septiembre de 1986 ganó el premio Kodansha como mejor artista revelación del manga por el mismo. En 1993, *Sailor Moon* obtuvo el decimoséptimo lugar del premio Kodansha.

CURIOSIDADES

Codename Wa Sailor V

TODA HISTORIA TIENE UN COMIENZO

Por Eurídice Jiménez

Ya hace algunos años, la mangaka **Naoko Takeuchi** nos deleitó a todos los fans del manga shojo, al ofrecernos una historia que en su tiempo revolucionó el concepto de las mahou shojo (chicas mágicas), el título *Sailor Moon*.

Llena de acción, comedia y romance, se ganó el gusto del público rápidamente, pero no todos saben el verdadero origen de esta historia, y mucho menos el manga del cual nació, siendo el título *Codename wa Sailor V* el precursor de todas las aventuras de las Sailor Scouts.

MARINERITAS SHOJO Y GATOS PARLANCHINES

Es en el año de 1991, aún con ese saborcito ochentero de sus anteriores obras (*Chocolate Christmas* 1987, *Maria* 1989 y *The Cherry Project* 1990), pero con una clara tendencia de evolucionar a la nueva década, Naoko Takeuchi publica en el magazine *Run-Run*, de editorial Kodansha, *Codename wa Sailor V*, una comedia shojo con tintes de acción y una protagonista adolescente, boba pero muy decidida, Minako Aino, cuya imagen de guerrera con traje de marinerito (*sailor fuku*) sería el resultado de una recomendación por parte de su entonces editor a cargo, **Osa-P**.

ES IMPRESIONANTE CÓMO AL VER LOS PRIMEROS EPISODIOS DE *BISHOUJO SENSHI SAILOR MOON*, DESCUBRIMOS CÓMO TODO EL MUNDO ESTÁ EMBELESADO CON LA HEROÍNA DEL MOMENTO, SAILOR V.

UN ANIME QUE NUNCA FUE Y UNA PROTA QUE TERMINÓ DE SEGUNDONA

Es impresionante cómo al ver los primeros episodios de *Bishoujo Senshi Sailor Moon*, descubrimos cómo todo el mundo está embelesado con la heroína del momento, Sailor V. Las secuencias animadas nos hacen pensar que posiblemente existió un anime que antecedió a las aventuras de Serena y compañía, la respuesta puede quedar como un contradictorio *sí* y *no*. Resulta que, la compañía Toei Animation ofreció a Naoko-sensei una propuesta para convertir su manga en una serie animada; para entonces, dicho manga ya tenía cierta popularidad entre el público, pero la necesidad –tanto de la autora como de la casa productora– de que la historia y los personajes evolucionasen, dieron origen a una trama más compleja, con más personajes con los cuales interactuar y situaciones que creaban el pretexto perfecto para extender la historia durante varias temporadas.

LA HISTORIA NOS MUESTRA CÓMO CIERTO DÍA, LA DESPREOCUPADA MINAKO SE TOPA CON ARTEMIS, UN GATO BLANCO CON LA CAPACIDAD DE HABLAR, REVELÁNDOLE EL HECHO DE QUE ELLA ES LA REENCARNACIÓN DE VENUS.

protagonistas tienen un parecido físico impresionante, con la diferencia de que Minako usa el pelo suelto y Serena (Sailor Moon) lleva esas enormes coletas, tan características del personaje.

La variedad de los villanos contra los que Minako debe enfrentarse, se limita a personajes de la industria del entretenimiento. Al igual que los generales del Negaverso, los miembros de la Dark Agency deben recolectar energía de los humanos, para lo que se valen de cantantes, modelos, actores y demás miembros de la farándula, a fin de congregar grandes concentraciones de fans y así robarles la energía. Uno de estos villanos fue el primer amor de Minako, Higashi (Narciso), quien usaba su atractivo para enamorar estudiantes y robarles su energía.

Es así como, en 1992, se publica *Bishoujo Senshi Sailor Moon* a la par del manga que vio nacer a la primer Sailor Scout, y casi al mismo tiempo, una serie animada se emite en la cadena TV Asahi, opacando por completo a las aventuras impresas de Sailor V.

En los siguientes años, *Codename wa Sailor V* se convierte en una publicación de carácter irregular, completando al año de 1997 (año en que los mangas *Sailor V* y *Sailor Moon* fueron cancelados), la pequeña cantidad de tres volúmenes compilatorios tipo tankobon, mientras que *Sailor Moon* recabó la nada despreciable cantidad de 18 volúmenes compilatorios.

Nadie puede negar la importancia que las primeras aventuras de Minako tuvieron en la carrera profesional de Naoko Takeuchi, al grado de ser la semilla del manga más reconocido de la artista, así como de uno de los más emblemáticos del género en Japón y el mundo. Nos leemos en futuras entregas.

© Naoko Takeuchi/Kodansha

Suscríbete a nuestro **canal** de

YouTube

— **Conexión Manga** Oficial —

y vive grandes **aventuras**
con tu ***revista*** favorita.

DISFRUTA DE NUESTROS VIDEO-REPORTAJES, ENTREVISTAS EXCLUSIVAS Y COBERTURA DE LOS EVENTOS MÁS IMPORTANTES DEL MEDIO OTAKU Y FRIKI.

AYÚDANOS A LLEGAR A NUESTROS PRIMEROS 10,000 SUSCRIPTORES.

GRANDES **SORPRESAS** TE ESPERAN.

DENSHION
MANGA
SAILOR MOON
© Naoko Takeuchi/Kodansha/Toei Animation/TV Asahi

CONEHION
MANGA
D-FRAG!
© D-Frag!/Brains Base/2014

PERSONAJES OBSOLETOS 2

Por Lobo

EN LA ENTREGA ANTERIOR COMENZAMOS A HABLAR DE LOS PERSONAJES CUYO ÚNICO OBJETIVO DE VIDA ES DESARROLLAR SU TALENTO, SIN IMPORTARLES NADA MÁS.

Estos personajes representan un estereotipo más idealista que realista, al tratar de dejar clara la idea –en el público nipón– de que lograr tus objetivos en la vida, para bien tuyo y de la sociedad, es lo más importante.

Por supuesto, este tipo de personajes son en su mayoría masculinos, pero eso no significa que varias "anime-girls" presenten el mismo cliché de "solo pienso en desarrollar mi talento", aunque claro con significativas diferencias, pues estos personajes tratan de ser un ejemplo de lo que debe ser el comportamiento de la mujer en la sociedad nipona.

BELLAS Y TALENTOSAS DEPORTISTAS

Al igual que sus contrapartes masculinas, las chicas deportistas del anime buscan desarrollar sus habilidades en pro de ser las mejores en lo que hacen; sin embargo, en el caso de las chicas, muchas veces el camino para llegar a la cima está incluso más lleno de obstáculos que el de los chicos.

Esto se debe a que este tipo de historias se desarrollan en un ambiente shojo, por lo que poner un "poquito" de melodrama a los entrenamientos o encuentros deportivos de las protagonistas

les da el toque justo de interés para que las lectoras (y también lectores) sigan con atención las aventuras y desventuras de estas deportistas.

Uno de los primeros y mejores ejemplos lo tenemos con *Attack No. 1*, manga de 1968 sobre el voleibol femenino, donde su protagonista, la joven Kozue Ayuhara, solo piensa en ser la mejor jugadora de voleibol, no solo de Japón sino del mundo.

Este manga de **Chikako Urano** se volvería todo un éxito gracias a que fue uno de los primeros mangas shojo en convertirse en anime, además de que aprovecharía la creciente popularidad de este deporte a raíz de que el equipo femenil de voleibol japonés ganara la medalla de oro en las Olimpiadas de 1964.

Algo similar ocurriría con *Attack on Tomorrow*, anime de 1977, creado a raíz de que en 1976 el equipo de voleibol femenino volviera a ganar la medalla de oro olímpica. Como en *Attack No. 1*, en este anime nos encontramos de nuevo con una talentosa "voleibolista" –Mimi Hijiri–, que intenta sacar a su equipo adelante tras un trágico acontecimiento.

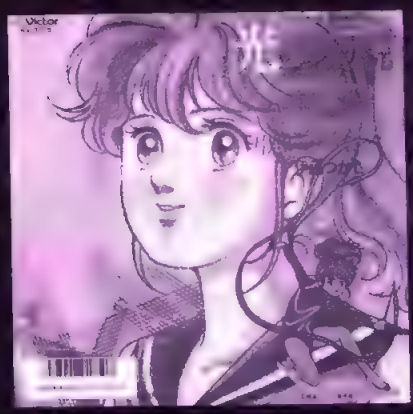
Al parecer, la regla en Japón es ignorar cualquier deporte practicado por mujeres hasta que este destaque, tal como lo prueba el hecho de que se comenzó a hablar de crear animes y mangas dedicados a la versión femenina del deporte de las patadas, justo después de que la selección femenina de fútbol nipón ganara el Mundial de fútbol femenil en el 2011.

Incluso se realizó un cómic-novela llamado *Soccer Shojo Kaede*, creado por **Yoichi Takahashi** (sí, el mismísimo creador de *Captain Tsubasa*), que tiene como protagonista a la entusiasta Kaede, una chica entregada en cuerpo y alma al fútbol, al mejor estilo de Oliver Atom.

CUANDO ENTRA EL AMOR SALE EL TALENTO

Siendo el judo uno de los deportes más populares de Japón (practicado por hombres y mujeres por igual), no podía faltar un manga dedicado a esta disciplina y protagonizado por una talentosa judoka.

Yawara! es el nombre de esta historia, la cual es protagonizada por Yawara Inokuma, una dulce chica que, a pesar de su talento innato para el judo, no tiene el más mínimo interés en ser una estrella en este deporte, en un refrescante cambio del cliché de "solo pienso en ser la mejor".



Sin embargo, la actitud de Yawara hacia el judo cambia cuando conoce a Kosaku Matsuda, un periodista deportivo del cual ella se enamora y decide ser la mejor judoka para impresionarlo. Es precisamente este detalle acerca del romance el que marca la mayor diferencia entre los personajes masculinos y femeninos que tienen el cliché de "quiero ser el mejor en lo que hago".

Como ya mencionamos en el artículo anterior, los personajes masculinos que buscan desarrollar su talento al máximo se olvidan de todo lo que tienen alrededor, incluyendo a las chicas, e incluso hacen a un lado el romance, poniéndolo en un muy seguidísimo lugar.

Sin embargo, con la versión femenina de este estereotipo, la historia es muy distinta, pues ellas no solo piensan en desarrollar sus habilidades, sino que también piensan en el amor (a fin de cuentas sus tramas son de corte shojo), el cual incluso se vuelve un incentivo extra para lograr sus objetivos.

Así como Yawara busca ser la mejor judoka para impresionar al chico de sus sueños, en el anime *Hikari no Densetsu* la joven y talentosa gimnasta Hikari no solo piensa en ser la nueva **Nadia Comaneci**, sino en lograr conquistar el corazón de Ohishi (el mejor gimnasta de su clase), siendo la mejor en esta disciplina y si de paso su esfuerzo lleva a Hikari a ser la vencedora en el campeonato junior de gimnasia, mucho mejor.

Pero si hablamos de una verdadera relación tormentosa entre chico y chica para sacar lo mejor del talento deportivo de la protagonista, imposible no hacer referencia a *Raqueta de Oro* (*Ace wo Nerae!*), serie de los 70´s cuyo dramatismo era equiparable a los más trágicos momentos de Pepe el Toro.

En *Raqueta de Oro*, vemos la apasionante relación entre Hiromi Oka, talentosísima jugadora de tenis del Colegio Nishi y de Jin Munakata, su guapo aunque increíblemente estricto entrenador, el cual está tan determinado a sacar a relucir el talento de Hiromi que literalmente la hace sangrar en terribles sesiones de entrenamiento –comparables a los tortuosos entrenamientos de Goku en *Dragon Ball*–; sin embargo, Hiromi acepta todo este rudo entrenamiento con gusto, pues está determinada a no defraudar a Jin y, obviamente, a ser la mejor.

¿ROMANCE O VOCACIÓN? ¿POR QUÉ NO AMBOS?

Si bien los animes y mangas shojo son protagonizados por talentosas chicas que tienen

el sueño de ser mujeres exitosas en la vida, el desarrollo de su talento siempre se pondrá de lado cuando encuentren el amor, siendo esto un reflejo de la sociedad nipona, en donde se espera que una mujer trabajadora que contrae matrimonio deje su empleo, sin importar si es incluso una exitosa empresaria, pues aún se tiene la idea de que la primera prioridad de la mujer debe ser casarse y tener hijos.

Es por esto que en series como *Sailor Moon*, vemos cómo chicas con talento como Lita, experta cocinera que sueña con poner una pastelería, Amy, dedicada estudiante que quiere ser una gran doctora o investigadora, o Mina, que sueña con ser una idol, dejarían todos sus sueños atrás con tal de encontrar al chico ideal con el cual casarse.

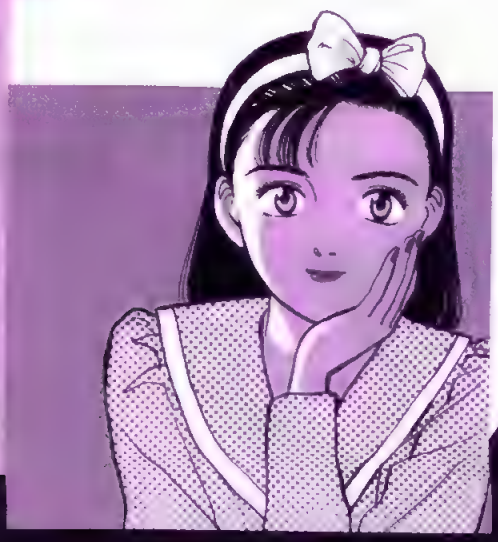
Aun así, últimamente las chicas talentosas de anime y manga parecen tener una mentalidad más amplia para poder combinar el romance y su vocación en igual medida, sin poner a uno por encima del otro.

Ya mencionamos anteriormente a Ran Mouri (*Detective Conan*) quien, a pesar de estar enamorada de su amigo Shinichi esto no impide que también ponga un enorme interés en desarrollar su sueño de ser una gran karateca, tal vez influida por su madre Eri Kisaki, una exitosa abogada que ha podido llevar una vida profesional plena sin vivir a la sombra de su esposo, el detective Kogoro Mouri.

Incluso el hecho de desarrollar el talento ya no es una prioridad en animes recientes protagonizados por chicas, como lo demuestra la serie *Sofuteni* (sobre el mundo del softenis femenil), en donde incluso el "duro entrenamiento" para ser la mejor es tomado a modo de parodia, siendo ridiculizados animes como *Raqueta de Oro* e incluso *Supercampeones*.

El estereotipo del personaje talentoso que busca mejorar sus habilidades ha ido cambiando a la par de la sociedad, y como este, otros clichés han ido evolucionando, pero de esto se hablará en la próxima entrega.

¡OTAKU POR SIEMPRE, AKIBAKEI 4EVER!



COPYRIGHTS

KURISANKAKU
© Ryohka, Feng
CONNECTION
MANGA

Sin embargo, en la vida real este tipo de acciones no tienen nada de divertido; es más, esto es un delito grave llamado acoso sexual y por desgracia, al igual que en muchas partes del mundo, las mujeres japonesas tienen que soportar a este tipo de patanes todos los días, en el trabajo y hasta en el transporte.

LOS ACOSADORES EN EL METRO

En Japón no es raro que hombres de 14 a 60 años se aprovechen de las "horas pico" en el metro nipón y en los autobuses, para tocar de manera indebida a cuanta mujer se cruza por su camino.

La palabra *chikan* (acosador, pervertido) se usa para definir a este tipo de individuos cuyo *hobbie* es "manosear" a las mujeres.

Los chikan se aprovechan del anonimato que les da estar en medio de un gran tumulto de individuos (como el del metro en las mañanas) para cometer sus actos criminales, pues nadie puede ver lo que hacen al tener las manos abajo, entre tantas personas, lo cual les permite no solo tocar el cuerpo de diversas chicas, sino hasta tomar fotos indecentes con sus celulares debajo de las faldas de colegialas y oficinistas.

Además, es este anonimato el que también evita que una chica denuncie al patán que la está tocando, debido a que estos tipos a veces son tan cínicos que cuando una chica denuncia al chikan, este dirá algo como "¿Estás segura de que fui yo?". Esto significa que el tipo se saldrá con la suya y la chica sufrirá la vergüenza de ser el centro de atención del resto de los pasajeros.

Según encuestas recientes entre la población femenina, el 60% de las mujeres entre los 20 a 30 años ha sufrido este tipo de acoso en diversos transportes públicos, mientras que en el caso de las colegialas, la cifra aumenta hasta 70%.

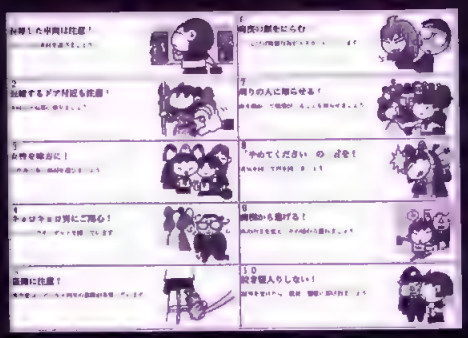
LOS ACOSADORES EN EL TRABAJO

En el área laboral en Japón (y por desgracia en todo el mundo) siempre existirán jefes que acosan sexualmente al elemento femenino, a

Chikan,
Acosadores en Japón

Por Angel Princess

LOS VIEJOS "RABO VERDE" DEL ANIME, QUE SE LA PASAN DE "MANO LARGA" TOCANDO EL TRASERO DE LAS CHICAS, SON SOLO UN ELEMENTO MÁS DE COMEDIA EN DIVERSAS SERIES.



cambio de hacerles "favores laborales", como mejorarles el sueldo o darles un ascenso. Esta fue una práctica muy común en los noventas.

Por supuesto que si la trabajadora se negaba, la cosa se ponía peor, pues el jefe se dedicaba a hacerle la vida laboral insoportable, con la intención de que ella renunciara y, obviamente, contratar a otra chica más "cooperativa".

Un 70% de mujeres trabajadoras ha declarado haber sido víctima de acoso sexual laboral, eso sin contar a las mujeres que, por vergüenza, no hacen ninguna denuncia, pues por increíble que parezca, muchas mujeres no denuncian este tipo de abusos por consejo de sus propios familiares, los cuales les dicen que podrían poner en peligro su empleo o que si van a otro trabajo tendrán la reputación de "trabajadora conflictiva".

En la última década del siglo XX, incluso los medios de comunicación japonesa muchas veces colocaban a las víctimas de acoso en el papel de "provocadoras" y decían que ellas eran las causantes de este tipo de problemas.

UNA MUJER QUE POR FIN DIJO NO

Si bien parecía no haber justicia para las mujeres que sufrían de acoso en Japón, en

1999 esto comenzaría a cambiar gracias a la valentía de una estudiante universitaria de 23 *años que acusaría de acoso sexual a* **Knock Yokoyama**, nada menos que *el mismísimo* gobernador de Osaka en ese año y que se pasó de "cariñoso" con la universitaria, quien lo ayudaba en ese momento en una campaña electoral.

A pesar de los "malos consejos" de amigos y familiares de no denunciar a Yokoyama para no arriesgar su futuro como asistente social, la chica (quien tuvo que adoptar el alias de **Moeko Tanaka**) llevó a juicio al gobernador de Osaka, y aunque perdió varios amigos, a su novio e incluso su padre le dio la espalda, Tanaka ganó el juicio, en el cual obtuvo 80,000 dólares y Knock Yokoyama *se vio obligado a renunciar y cumplir una sentencia de 18 meses en la cárcel.*

Aunque la chica aún debe usar el seudónimo de Moeko Tanaka, para poder conseguir trabajo, su triunfo y el libro que escribiría posteriormente, narrando su experiencia, animarían a muchas mujeres que sufrieron la misma mala experiencia que Tanaka y desde el 2000, las denuncias por acoso sexual fueron aumentando, a la vez que el sistema de justicia nipón se vio obligado a modificar sus leyes sobre acoso sexual.

CUIDENSE PERVERTIDOS

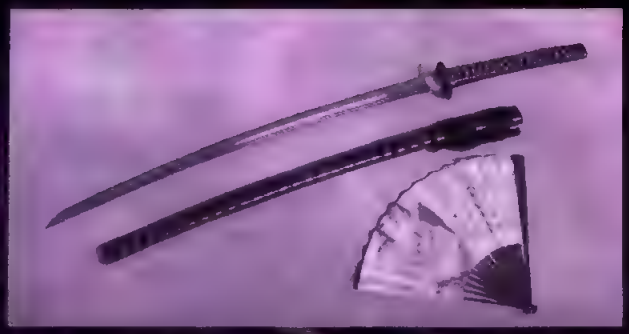
En el 2001 se elevó la pena contra acosadores, como lo prueba la sentencia de cinco años de prisión por acoso sexual, que tendrá que cumplir **Masato Uchishiba** (campeón olímpico de judo), además de que el número de arrestos de acosadores ha ido en aumento. En el 2012 se registró la cifra de 1,511 pervertidos arrestados.

En el metro de Japón, desde el 2001 ya hay sección de vagones "solo para mujeres", los cuales se distinguen por sus calcomanías rosadas en las ventanas. Además, ahora hay cámaras de seguridad en las estaciones y policías en los vagones, que hacen que cualquier chikan se la piense dos veces antes de poner sus manotas donde no debe.

En el área laboral, las cosas también han mejorado, pues en la Oficina de la Mujer del Ministerio de Trabajo se recibe cada vez un mayor porcentaje de denuncias de mujeres que han sufrido de acoso sexual, esto gracias a la revisión que se hizo de las leyes laborales en 1999 y que hacía responsables directamente a las empresas en donde se llegasen a suscitar estos penosos incidentes.

Aún falta mucho por hacer para erradicar este mal de la sociedad nipona (y del resto del mundo), pero al menos es bueno saber que en el Japón actual ya se toman medidas extremas para erradicar a los acosadores sexuales.

DANGAN RONPA,
© Rui Komatsusaki,
Spike Chunsoft
CONFION
MANGA



LA *KATANA* ES SIN DUDA UNO DE LOS MAYORES SÍMBOLOS DE JAPÓN Y SE LE ASOCIA CON SAMURÁIS TAN FAMOSOS COMO EL DIESTRO MAESTRO ESPADACHÍN **MIYAMOTO MUSASHI**.

SIN EMBARGO, JUSTO ES DECIR QUE ADEMÁS DE LAS LEGENDARIAS KATANAS, HAN EXISTIDO OTRO TIPO DE ESPADAS EN JAPÓN, QUIZÁS MENOS POPULARES, PERO QUE DE IGUAL MANERA CONTRIBUYERON A LA HISTORIA DEL OTRORA IMPERIO JAPONÉS.

Las Espadas Japonesas

El filo de la leyenda

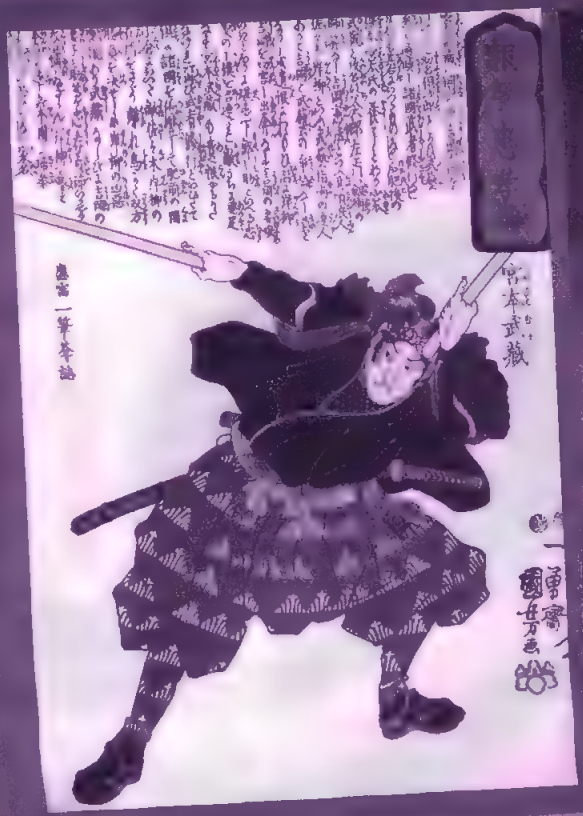
Por Arthur Wolf

KUSANAGI, UNA ESPADA DE LEYENDA

periodo Edo.

convirtieron en leyenda.

Kushinada.



Leyendas aparte, en la vida real la espada Kusanagi fue posesión del emperador **Tenmu** y tal vez le fueron atribuidos poderes divinos para que este gobernante fuera más respetado, al poseer un objeto de origen sobrenatural. Dicha arma fue confinada, en el año 688, al santuario Atsuta, después de ser culpada de causar una grave enfermedad al emperador Tenmu.

Actualmente la Kusanagi es uno de los Tesoros Imperiales de Japón y sigue conservando su estatus de poderosa espada legendaria, al grado de que es usada en varios mangas y animes, aunque muchas veces es representada, erróneamente, como una katana, pues esta última se volvería, durante siglos, el arma más letal del Japón.

LA KATANA: UN CORTE, UNA MUERTE

Como cualquier arma realmente efectiva, la katana no fue creada de la noche a la mañana, sino que evolucionaría de otra arma más sanguinaria, conocida como "descuartizador de caballos", creada por los chinos entre los siglos X y XII, y que era un sable curvo de aproximadamente dos metros de largo, usado para mutilar corceles y nulificar a sus jinetes en el campo de batalla.

Los nipones adoptarían y remodelarían al "descuartizador", rebautizándolo como *tachi*. **Masamune Ozaki** (1288-1328) y otros maestros herreros japoneses comenzarían a reducir el tamaño del tachi para que cada vez fuera más efectivo en el combate, hasta llegar a un sable cuya hoja de acero filoso era de un metro de longitud y al cual se le daría el nombre de katana.

En este punto se debe aclarar que la katana, al tener el filo de un solo lado, es por definición un sable y no una espada –como a veces se le cataloga–, la cual tiene filo en ambos lados.

Desde entonces, las katanas se convertirían en el arma oficial de los samuráis y su elaboración artesanal, que las hacía únicas, se volvería legendaria, pues no había dos katanas iguales.

Para crear la katana, el acero *tamahagane* (tan resistente que se sigue usando hoy en día) era forjado y doblado incluso hasta 3,000 veces, lo cual les daba tal filo a estos sables que algunos incluso podían cortar a una persona a la mitad de un solo tajo.

Los maestros herreros, como Masamune, se volvieron famosos por sus hermosas y letales katanas, valoradas en millones hoy en día, e incluso las katanas de **Muramasa** (el mejor discípulo de Masamune) fueron prohibidas en Edo, pues era tan filosas que se creía que malos espíritus las habitaban.

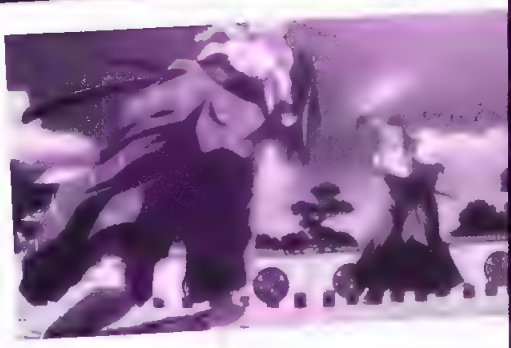
Con base en la katana se crearían otras armas más pequeñas, pero igual de mortales, como la *shikomizue* (bastón preparado), un sable menos vistoso y cuya funda de madera le daba apariencia engañosa de bastón. También surge la *wakizashi*, similar a la katana pero más corta (entre 30 y 60 cm), la cual los samuráis llevaban junto a su sable largo; a este conjunto de sables se le llama *daisho*.

La wakizashi era más eficiente que la katana como arma de defensa y ataque en lugares cerrados. Quizás por eso los ninjas –enemigos de los samuráis– decidieron usar una versión más eficiente del wakizashi, conocido como el *ninjato* (cuyo tamaño estaba entre la wakizashi y la katana) para sus actos furtivos de asesinato.

Incluso surgirían artes marciales como el *ketjutsu* y el *iaijutsu*, para que los samuráis usaran de forma más efectiva la katana; sin embargo, los samuráis se volverían obsoletos con la restauración Meiji (1868), con lo cual la elaboración tradicional de katanas también estuvo en jaque.

UN ARTE LETAL, PERO COLECCIONABLE

La Era Meiji significó la lenta pero inevitable extinción de los samuráis; sin embargo, no



como Casiberia.

Ahora se usa en Japón el término *nihonto*

de Japón.

CONNECTION
MANGA
POPPIC ORIENTAL
© KKUEM

MUCHAS PERSONAS COLECCIONAN PÓSTERS DE LOS CANTANTES O GRUPOS MUSICALES DE MODA E INCLUSO EN SUS TABLETS O SMARTPHONE VEMOS IMÁGENES DE SUS ACTORES O DEPORTISTAS FAVORITOS, LAS CUALES BAJAN DE INTERNET.

DAMOS POR HECHO QUE ESTA ES UNA AFICIÓN DESARROLLADA EN TIEMPOS MODERNOS, PERO DE HECHO, EN EL ANTIGUO JAPÓN LAS PERSONAS YA COLECCIONABAN IMÁGENES DE CANTANTES, ACTORES DE TEATRO, GEISHAS Y HASTA SAMURÁIS; TODO ESTO GRACIAS A LOS HERMOSOS GRABADOS DE MADERA CONOCIDOS COMO *UKIYO-E*.

Ukiyo-E

Imágenes de un mundo flotante

Por Arthur Wolf

ARTE PARA EL PUEBLO

El arte de la pintura comenzaría en Japón durante el periodo Heian, entre los años 794 y 1185, inspirado en las pinturas monocromáticas, hechas a tinta y traídas desde China.

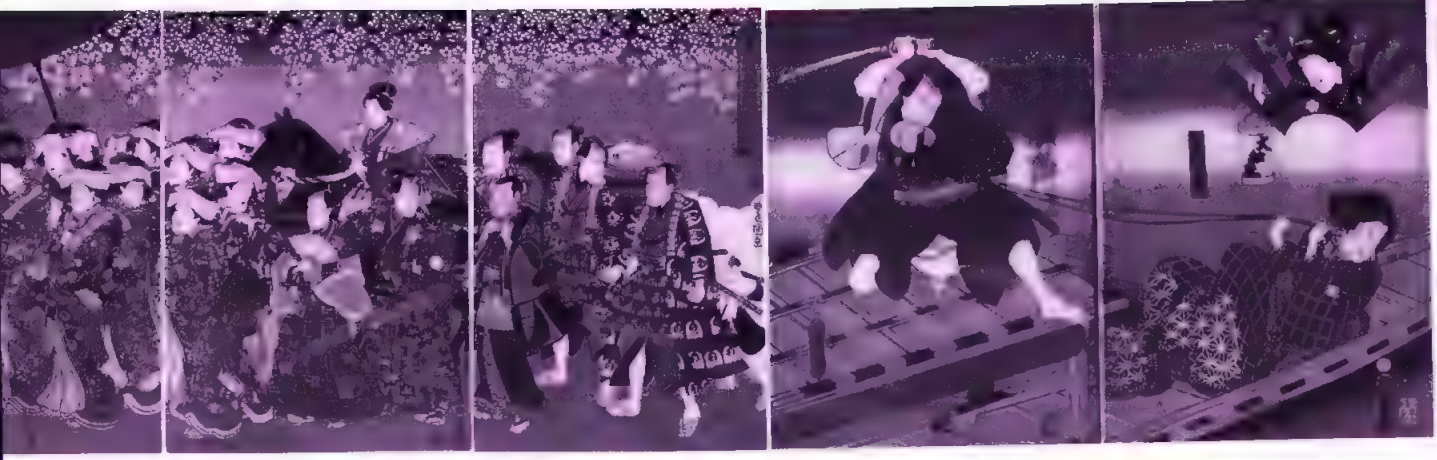
Los pintores de esta época eran patrocinados por personas de la aristocracia, gobernadores y líderes religiosos, por lo que sus pinturas solo podían apreciarse en casas de personas ricas o en templos, en otras palabras, el arte solo estaba destinado a personas ricas y fuera del alcance del "populacho".

Esto iría cambiando durante el periodo Edo, que comenzaría en 1603, en donde se remarcó la división entre clases sociales. Así pues, mientras los samuráis estaban en la cima de la sociedad, los comerciantes se convirtieron en la clase más baja, algo que irónicamente los beneficiaría al expandir su territorio económico, sobre todo en los distritos de placer, donde se encontraban las casas de geishas, cortesanas y los teatros *kabuki*.

A estos distritos de placer se les conoció como *ukiyo* (el mundo flotante) y sería en este lugar donde comenzaría a desarrollarse el arte del ukiyo-e (pinturas del mundo flotante), aunque de manera algo indirecta.

Es durante el periodo Edo que algunos escritores comenzarían a contratar a ilustradores para poner imágenes en sus libros de cuentos y hacerlos más atractivos, al mismo tiempo, estos ilustradores empleaban sus habilidades para ilustrar pequeñas guías turísticas de ciudades como Kioto e incluso los cartelones del teatro kabuki o de encuentros de sumo.

Pronto muchos ilustradores se dieron cuenta de que sus trabajos adquirían gran popularidad, por



lo que comenzarían a vender sus ilustraciones de manera individual, aunque esto les daba pocas ganancias al solo poder vender una ilustración a cada cliente.

Esto cambiaría cuando, en la década de 1670, el maestro ilustrador **Hishikawa Moronobu** creara ilustraciones elaboradas con la técnica de grabado en madera, que permitían copiar varias veces un mismo dibujo: había nacido el arte del ukiyo-e.

Al principio estas ilustraciones solo podían ser impresas a una sola tinta, pero años más tarde el ilustrador **Suzuki Harunobu** creó la técnica de impresión policromática –al usar varias placas de madera–, con lo que comenzaría el arte del ukiyo-e a color, conocido como *nishiki-e*.

EVOLUCIÓN Y DECLIVE

Pronto, muchos maestros ilustradores como **Utamaro** comenzarían a hacerse de fama gracias al arte ukiyo-e, sobre todo con sus retratos de geishas (por mucho, las ilustraciones más populares), luchadores de sumo y artistas kabuki, aunque también había ilustraciones de temas sobrenaturales y hasta dibujos eróticos conocidos como arte *shunga*, lo cual provocó la persecución de varios artistas por su creaciones sexualmente explícitas.

Incluso algunos ilustradores como **Yoshitoshi** iban más allá en lo morboso, al realizar sangrientas obras que ilustraban algún pasaje de cuentos de terror o incluso escenas de asesinato, en donde muchas de las víctimas eran hermosas mujeres.

Otros ilustradores como **Sharaku** y el maestro **Katsushika Hokusai** comenzarían a emplear ideas de pintores europeos, como la perspectiva, para dar mayor realce a sus ilustraciones de la naturaleza, como lo prueban su serie de famosos grabados conocidos como "36 vistas del Monte Fuji".

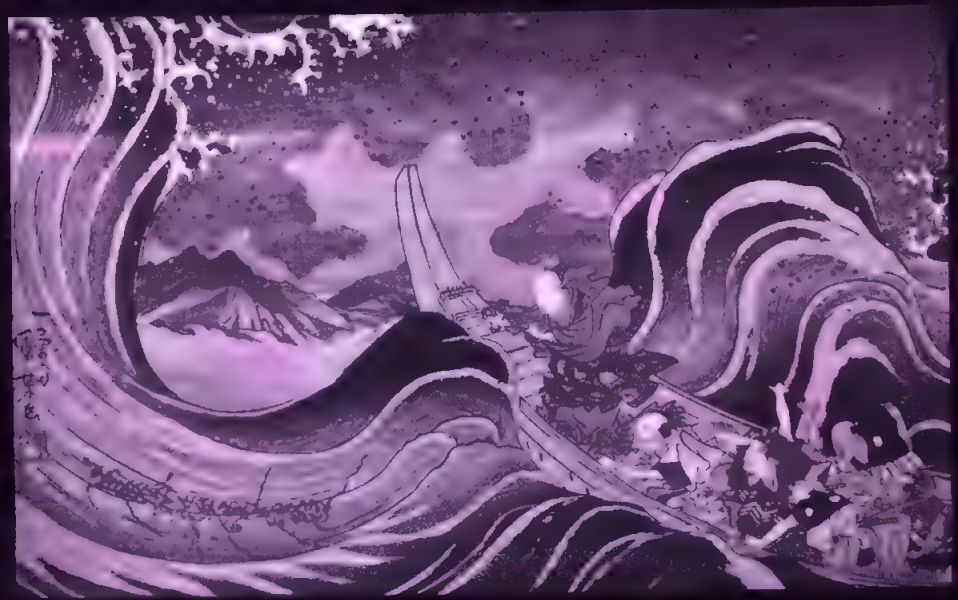
Sin embargo, con la restauración Meiji de 1868, el arte del ukiyo-e comenzaría a experimentar su declive, debido a la apertura que Japón hizo al Occidente y que trajo consigo nuevas tecnologías, entre ellas la cámara fotográfica.

Así pues, los habitantes de Japón se inclinarían más por las fotografías con imágenes reales que por el, muchas veces irreal, arte del ukiyo-e, al cual veían como vestigio de una era ya anticuada. Irónicamente, al mismo tiempo que el ukiyo-e era visto como obsoleto en Japón, este influiría enormemente el arte de los pintores europeos del siglo XIX (en una etapa llamada japonización), tal como se podía apreciar en obras de **Monet**, **Degas**, **Toulouse-Lautrec** y sobre todo de **Van Gogh**.

A finales del siglo XIX, el ukiyo-e prácticamente había desaparecido de Japón; sin embargo, este arte experimentó un renacimiento en el siglo XX, con el movimiento conocido como *shin-hanga* (nuevo arte), en el cual los ilustradores usaban técnicas occidentales de pintura y composición en pinturas con temas tradicionales japoneses.

Si bien la mayoría de estas ilustraciones shin-hanga estaban destinadas a un mercado extranjero (principalmente estadounidense), no por eso tenían menos mérito y de hecho estas nuevas obras ukiyo-e eran tan hermosas que algunos pintores de este periodo, como **Shinsui Ito**, se volvieron muy famosos e incluso el maestro ilustrador **Kawase Hasui** fue nombrado por el gobierno nipón como Tesoro Nacional Viviente, gracias a su gran obra.

Las ilustraciones ukiyo-e quizás nacieron en su momento como un arte frívolo para el pueblo, pero aun así su influencia es innegable en el mundo del arte a nivel mundial e incluso el anime y manga actuales están enormemente influidos por estas imágenes del mundo flotante.



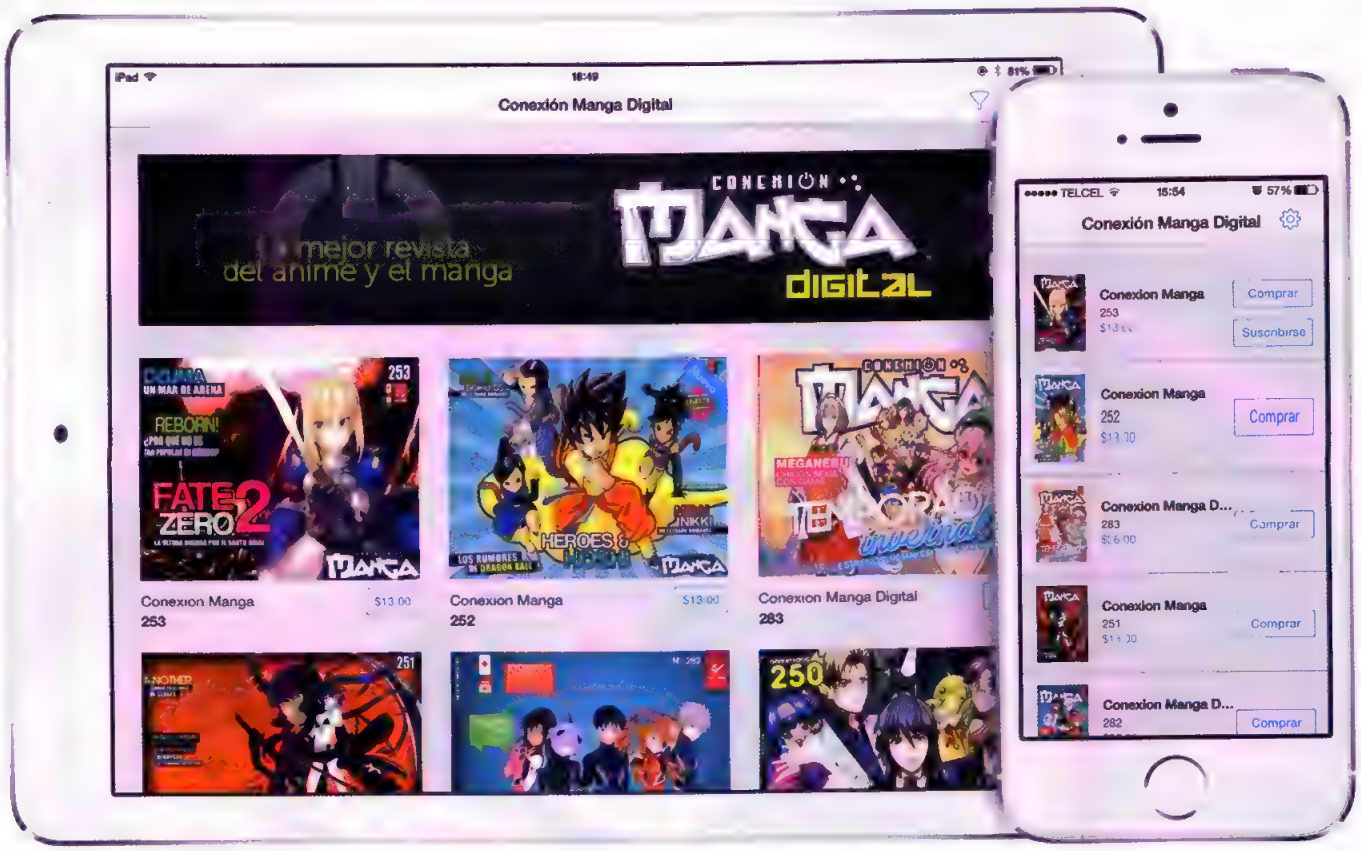
CONNEXION
MANGA
SAILOR MOON
© Naoko Takeuchi/
Kodansha/Toei Animation/TV

CRUNCHYROLL
MANGA
HAMATORA
© Café Nowhere/NAZ/2014

CONCHION
MANGA
MAHOU SENSOU
© Lunalia/Hisashi Suzuki
Media Factory/Madhouse

Conexión Manga Digital

para iPad y iPhone



THE BEST OF 01

Disponible en el App Store

Sailer Moon

Por Chibi Chio

TODO UN BOOM DE LOS 90's

CÓMO OLVIDAR A LA CHILLONA Y BERRINCHUDA DE SERENA, LA CHICA QUE SE GANÓ EL CORAZÓN DE MUCHOS, NO SOLO EN JAPÓN SINO EN MUCHAS PARTES DEL MUNDO. UN CLARO EJEMPLO ES MÉXICO, DONDE MARCÓ TODA UNA GENERACIÓN, TODA UNA LEYENDA... ESTO SE LO DEBEMOS A **NAOKO TAKEUCHI**.

(Sailor Mercury

al misterioso Tuxedo Mask (Darien)

Y es que miles de años atrás existió un reino

amado Endymion.

Serenity logró vencer a Beryl y a su ejército del Negaverso, pero para hacerlo tuvo que sacrificar su vida; usó el cristal de plata para mandar "los espíritus" de sus fallecidos amigos a la Tierra y así pudieran renacer. Es por ello que Luna buscó a Serena y a las demás Sailor Sco quie uni

Sabe mencionar que en agosto de 1991 se dio a conocer el manga de *Sailor V*, aquí el personaje principal no era Pero, por el buen recibimiento de la historia y por los acuerdos que tuvo la mangaka con y de manera simultánea se adaptó al anime

anime llegó a México, el 17 de febrero de

LA SAGA

en cinco temporadas.

La primera, con el homónimo *Sailor*

al 27 de febrero

a Luna (la famosa

Moon, y además tendrá como

a la princesa Serenity. Poco a poco conoce

humanos y usaría para un árbol que hará que

ALGUNAS DIFERENCIAS ENTRE EL MANGA Y EL ANIME

su raza extinta renazca. Las Sailor Scouts los

los ayudan a recordar.

agentes de la fuerza maligna.

con 37 capítulos transmitidos de marzo de

Tomoe es tentado por el mal ya que al fallecer su hija, y estar desesperado por revivirla, acepta un trato que le propone Guermatoid (un maligno ser misterioso); el profesor le vende su alma. Tomoe, junto con los cazadores de la muerte, buscan los tres

destruir el mundo.

Aparecen en acción Sailor Neptune, Sailor Uranus, Sailor Plut y Sailor Saturn; además, Rini reaparece con la intención de entrenar para convertirse en Sailor Scout. Todas las

vencerán a la oscuridad.

que se presentó de marzo de 1995 a marzo de 1996, y tiene 38 capítulos. Trata de un

el Circo Dead Moon para robarle sus poderes

con fines malévolos. El circo es comandado por Circonia, súbdita de la reina Neherenia quien pretende casarse con Darien y convertirse en la reina de la Tierra.

El pegaso se refugia en los sueños de Rini y le cuenta sobre su persecución, al final el animalito otorga poderes a Sailor Moon y Rini, por lo que se convierten en Super Sailor Scouts.

La última temporada, *Sailor Moon Stars*, contó con 38 capítulos transmitidos desde el 10 de marzo de 1996 al 8 de febrero de 1997. Aquí aparece Sailor Galaxia, una Sailor Scout malévola cuyo objetivo es gobernar el universo; pretende apoderarse del Sistema Solar, pero Sailor Moon no deja que eso pase.

Además, Sailor Galaxia libera a Neherenia para que cumpla el objetivo de "atrapar" a Darien. Para vencer a esa loca obsesiva roba hombres, Serena logra convertirse en Eterna

Sailor Moon, con ayuda de la energía de todas las Sailor Scouts.

Después de vencer a Neherenia y regresarla al pasado (para que logre un final más feliz) aparece la temida Sailor Galaxia junto con las Sailor Animates, que son guerreras que transforman a las personas en seres sin consciencia. Estas Sailor eran Sailor Scouts de otros sistemas solares que fueron llevadas al lado oscuro por Galaxia. Además aparecen las Sailor Starlights... Sin duda, una historia algo larguita pero entretenida. Y como vemos el anime llegó a México ya cuando estaba en su clímax en Japón.

PELÍCULAS, LIVE ACTION, VIDEOJUEGOS Y MUSICALES

de esta chica berrinchuda, llamada *Sailor Moon R: La promesa de la rosa*; un año *de la Luna* (trata de cómo Luna se enamoró de un humano) y en 1995 *Sailor Moon los sueños*. Además, cuenta con cinco es- *Especial 1, 2 y 3*.

de octubre del 2003, la participación de **Miyuu Sawai**, **Keiko Kitagawa**, **Hama Chisaki**, **Azama Myuu**, **Sugimoto Aya**, **Ayaka Komatsu**, **Shibue Jyoji**, **Keiko Han**, **Yamaguchi Kappei**, y **Koike Rina**.

Gracias al éxito se crearon varios especiales, el primero trata de la boda entre Usagi (Serena) y Mamoru (Darien); *Act Zero* narra las aventuras de Sailor y otro nos cuenta como Mamoru obtuvo sus poderes... En fin, hay de todo.

Algo chistoso del live action es que ha sido catalogado como una versión de los *Power Rangers* pero con chicas mágicas. Además, los gatos Luna y Artemis con unos peluches, de ellos hubo comentarios como: "¿Qué no tenían ¡¡Son tan lindos!!"... Pero, sin duda alguna, es

En cuanto a los artbooks, existen cinco vo- *Collection Vo. Infinity* (aquí además de las ilustraciones de Naoko vienen ilustraciones de sus conocidos) y *Material Collection*

LA PRIMERA TEMPORADA, CON EL NOMBRE DE *SAILOR MOON*, CUENTA CON 46 CAPÍTULOS, TRANSMITIDOS EN JAPÓN DEL 7 DE MARZO DE 1992 AL 27 DE FEBRERO DE 1993.

[illegible] en dos nuevos artbooks, de los cuales se desconoce cuándo saldrán (fuentes no oficiales dicen que en otoño del 2014).

Y hasta al teatro nipón ha llegado con los musicales denominados *Sera Myu* (toda una década de aproximadamente 30 musicales) en los que varias chicas han interpretado a Usagi: **Anza Moon**, **Fumina Moon**, **Miyuki Moon**, **Marina Moon**. Actualmente, después de varios añitos de descanso, los musicales han regresado.

[illegible] consolas producidos por Bandai y por la empresa Angel, estrenados en Super Famicom. Entre los videojuegos tenemos numerosos títulos para diversas consolas. Para Nintendo están *Sailor Moon*, *Sailor Moon R*, *Sailor Moon S Fighting Game*, *Sailor Moon Super S Fighting*, *Sailor Moon S Puzzle* (1 y 2), *Sailor Moon Super S Puzzle*, *Sailor Moon Stars Puzzle*, *Panic in Nakayoshi World*, *Sailor Moon Another Story* y *Happy Chinese World*. También está *Sailor Moon Arcade*, *Sailor Moon* en Game Boy, en Game Gear, en Genesis, en PlayStation y para PC. Como vemos, hay bastantes títulos y de todo tipo, de combate, de rompecabezas, RPG y hasta el Solitario de la PC, pero en versión "mágica".

MERCANCÍA PIRATA Y AUTÉNTICA

Estas chicas mágicas invadieron todo a su paso, puedes encontrarlas desde en productos [illegible] ratitos hasta en los más caritos que te puedas imaginar. En cuanto a la mercancía original, estos últimos meses, por motivo de su aniversario y por el anuncio de la nueva serie, se han sacado varios productos como lencería al estilo marinerito, un [illegible] esmaltes para uñas (con los colores representativos de las Sailor), una serie de camisetas, bolsos, medias y delantales (hechos a mano), el cetro lunar tamaño real, colgantes para bolsos con diseños llamativos parecidos a los de la serie, sudaderas, shorts, faldas y camisetas con estampados de las chicas, y maquillaje compacto con la forma del broche de Serena.

Premium Bandai ha abierto reservas para la [illegible] total siete: Sailor Moon, Mercurio, Mars, Júpiter, Venus, Luna y Artemis. Palillos, plumas y lápices con forma de Cetro Lunar, lapiceras, broches, libretitas, [illegible], posticks, además de un álbum tributo con 10 covers de los temas de la serie, interpretados por artistas como **Mitsuko Horie** y **Shoko Nakagawa**.

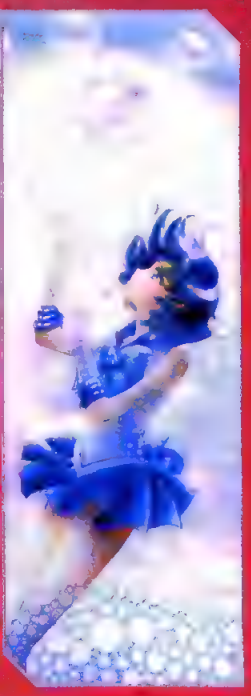
NUEVA SERIE

Después de que sí, de que no, de que quién sabe... por fin se confirmó el nuevo anime de *Sailor Moon*. La editorial Kodansha anunció que la tan esperada serie será estrenada a [illegible] y Kodansha USA dijo que el anime se emitirá por Niconico a nivel mundial de manera simultánea y estará subtitulado en 10 idiomas. No solo ellos confirmaron la noticia, el grupo de idols *Momoiro Clover Z* (que interpretarán el opening y ending del anime), también anunciaron su tan esperado estreno.

Solo nos queda esperar y disfrutar de esta increíble historia que por varios años ha marcado al mundo otaku.

REPARTO SAILOR MOON CRYSTAL

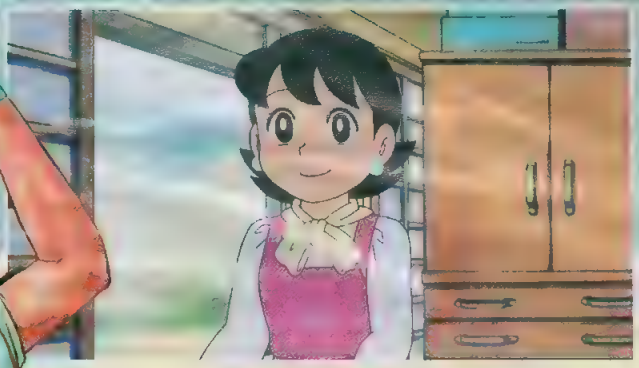
Usagi Tsukino/Sailor Moon: Kotono Mitsuishi
Ami Mizuno/Sailor Mercury: Hisako Kanemoto
Rei Hino/Sailor Marte: Rina Satou
Makoto Kino/Sailor Jupiter: Ami Koshimizu
Minako Aino/Sailor Venus: Shizuka Itou



LA ÚLTIMA TEMPORADA, *SAILOR MOON STARS*, CONTÓ CON 33 CAPÍTULOS TRANSMITIDOS DESDE EL 10 DE MARZO DE 1996 AL 8 DE FEBRERO DE 1997. AQUÍ APARECE SAILOR GALAXIA, UNA SAILOR SCOUT MALÉVOLA CUYO OBJETIVO ES GOBERNAR EL UNIVERSO

CURIOSIDADES

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]



KOTONO Mitsuishi

EL PODER LUNAR DE LA VOZ DE KOTONO

Por Ivonne López O.

Siempre recordamos a un personaje por varias razones, pero sin duda lo que hace que permanezca en nuestra memoria es la personalidad que tiene gracias a la voz, y que marca algún aspecto de nuestras vidas, en especial con los recuerdos de nuestra niñez o adolescencia. Por eso y a manera de homenaje, les traemos a uno de esos seiyuus que con tan solo nombrarlo varios personajes y animes nos vienen a la mente, ella es **Kotono Mitsuishi.**

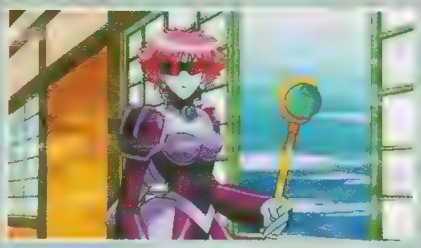
Tal vez no te suene mucho el nombre, sino más bien su voz, pero para que la ubiques ella es la seiyuu de Serena Tsukino de *Sailor Moon*, aunque antes de hacer ese papel (y no es el único que realiza), conozcamos un poco más de ella.

Kotono Mitsuishi, apodada Koto-chan y Koto-chawan, nace el 8 de diciembre de 1967 en Tokio, Japón, pero vive su infancia en Nagareyama, Chiba. Mide 1.60 m y pesa 46 kg; está casada y tiene una hija; pero no es una mujer ordinaria o tranquila, ya que cuando le da por recordar sus años de juventud, se monta en su motocicleta, una Yamaha FZ250 Phazer. Como a la mayoría de las mujeres, le gusta ir de compras y practicar tenis.

Antes era parte de la compañía Arts Vision, pero decidió independizarse y ahora trabaja como *freelance*.

Las inquietudes de Kotono por la carrera de actor de voz, comienzan después de graduarse de la preparatoria en 1986. Entra a la academia

TAMBIÉN HA DADO VIDA A PERSONAJES DE VIDEOJUEGOS, CD DRAMAS Y DOBLAJE DE SERIES EXTRANJERAS, PELÍCULAS O NOVELAS, POR LO CUAL HA ACUMULADO UNA GRAN VARIEDAD DE PARTICIPACIONES.



como Misato Katsuragi en *Neon Genesis Evangelion*. De ahí que se vuelva una de las actrices de voz más influyentes en el negocio.

Trataremos de mencionar algunas de sus participaciones en los animes y sus personajes, ya que la lista es muy larga.

Angelic Layer como Shoko Asami, *Baketsu de Gohan* (Mint), *Blue Seed* (Koume Sawaguchi), *Cardcaptor Sakura* (Maki Matsumoto), *Claymore* (Jean), *Detective Conan* (Rena Mizunashi, Yuri Konno), *Digimon Tamers: The Adventurers Battle*, la película (Minami Uehara), *Doraemon* como la mamá de Nobita, *Ebichu* (Oruchuban Ebichu), *Excel Saga* (Excel), *Fatal Fury* (Mai Shiranui), *Fruits Basket* (Kagura Sohma), *Fullmetal Alchemist* (Gracia Hughes), *GEAR Fighter Dendou* (Orie Kusanagi, Bega y narrador), *Ghost Stories* (Kayako Miyanoshita), *After War Gundam X* (Tonya Malme), *Mobile Suit Gundam SEED* (Murrue Ramius, Haro, Ezaria Joule y narrador), *Kaleido Star* (Cathy Taymor), *King of Bandit Jing* (Izarra), *Macross 7 - Fleet of the Strongest Women* (Chlore), *Naruto Shippuden* (Shiseru), *Nodame Cantabile* (Keiko Miyoshi), *Noir* (Mireille Bouquet), *One Piece* (Boa Hancock), *Paranoia Agent* (Harumi Chono), *Pokémon* (Metamon, Captain Michiko y Domino), *Revolutionary Girl Utena* (Juri Arisugawa), *Steel Angel Kurumi* (Misaki Kagura), *Wedding Peach* (Potamos), *X* la película (Satsuki Yatoji), *Yaiba* (Sayaka Mine), *Zatch Bell* (Elle Chivas), entre muchos más.

La carrera de Kotono no se limita a darle vida a personajes de anime, ya que también incluye otro tipo de trabajos (claro está que su principal herramienta es su voz). Así que la puedes encontrar en una gama tan variada de participaciones especiales como en canciones para animes. Si quieres oírla puedes escucharla en: *Make-Up! Sailor Senshi* (película), *Makeruna! Makendo* (OVA), *Neon Genesis Evangelion*, *Oruchuban Ebichu*, *Sailor Moon R Película: Promise of the Rose*, *Sailor Moon S* y *Very Private Lesson* la OVA; aunque no son muchos temas para anime, son los más destacados. También ha dado vida a personajes de videojuegos, CD dramas y doblaje de series extranjeras, películas o novelas, por lo cual ha acumulado una gran variedad de participaciones, que igualan, sino es que superan, las de los animes, pues son más de 100. Entre ellas destacan:

Melty Blood: ReAct, videojuego (Aoko Aozaki); *Désire*, drama como Ayako Yoshinaga; *Alicia en Cyberland*, videojuego (Sera Mouri y Bunny chan); CD de *Street Fighter II* como Cammy; *Dead or Alive 3*, *4* y en *Xtreme Beach Volleyball* (Christie); *Namco X Capcom*, videojuego con la voz de Kyoko; *Grey's Anatomy*, serie norteamericana, como Meredith Grey; *Muv Luv*, videojuego (Operador); *Sequence Paradigm 2*, videojuego (Purimu); *3x3 Eyes Seima Densetsu*, videojuego (Satti) y *DrangonForce II*, otro videojuego, como Shirin.

Si quieres saber más sobre esta gran actriz de voz, puedes visitar su página web, aunque está solamente en japonés.

Nail shop Paris

CURANDO LOS CORAZONES ROTOS DE LAS MUJERES

EL DORAMA *NAIL SHOP PARIS* SE ESTRENÓ EL 3 DE MAYO DEL 2013, Y CUENTA LA HISTORIA DE UNA JOVEN LITERATA QUE EN TODOS SUS ESCRITOS HABLA DE LAS GUMIHO (ZORRO DE NUEVE COLAS).

En la mitología coreana, un zorro que vive 1000 años se convierte en gumiho, una hermosa mujer que seduce a los hombres para después comerse sus hígados. Muchos dicen que son malvadas, pero en este dorama se habla de una gumiho que "salvó" a la protagonista de la muerte, y es que estos seres milenarios tienen poderes curativos.

¿UN PLAGIO?

Una pelea a causa de un amor prohibido, una gumiho lucha por estar junto al hombre que ama... Esto cuenta la historia de la escritora virtual Hong Yeo Joo, quien por el éxito de su obra fue contactada por una editorial que le ofreció un contrato para publicarle un libro, y no solo eso, inclusive hacerle una adaptación a la pantalla grande.

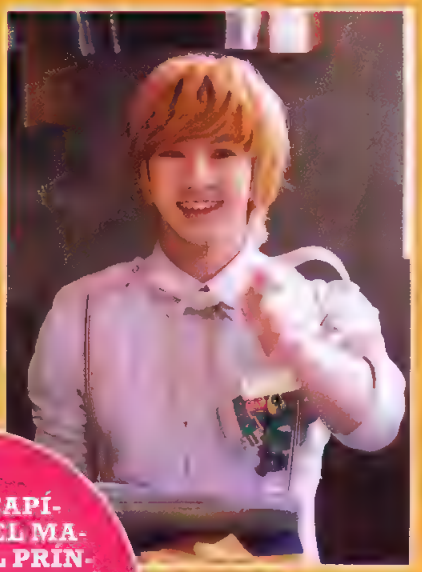
Todo iba muy bien hasta que se empezó a esparcir el chisme de que su historia era un fraude, una copia barata de otros libros, por lo que el contrato fue cancelado. Se le propuso que hiciera algo "más original", así que ella ahora tendrá como objetivo limpiar su nombre y crear una historia mejorada e impactante para cerrarle la boca a la gente chismosa.

¿UNA GRAN IDEA?

Ella le cuenta lo sucedido a su amiga y compañera de cuarto Ji Soo, quien le aconseja que escriba sobre una persona común y corriente, ya que muchos escritores famosos utilizan personas reales como personajes para sus libros.

EN CADA CAPÍTULO ALEX EL MADURO, KEI EL PRÍNCIPE HELADO, JIN EL ÁNGEL SONRIENTE Y BUNNY, AYUDARÁN A SUS CLIENTAS CON SUS PROBLEMAS PERSONALES.

Yeo Joo lo toma en cuenta y empieza a observar todo a su alrededor. Ve a un hombre sentado cabeceando de sueño, ve a otro estornudando y embarrándose los mocos en la camisa... y ve a un señor atacando a una pobre mujer, amenazando a todos con un cuchillo y diciendo "¡¡El mundo está podrido, mataré a todos!!". En eso aparece un joven que le quita el cuchillo y salva a la mujer, llegan los policías (tarde como es su costumbre) y se llevan al hombre malo.



Yeo Joo sigue al "héroe", pensando que es el indicado para su personaje principal. Sube al metro, baja, camina y llega a un establecimiento donde un chico rubio y simpaticón lo saluda amistosamente.

¿UN MANICURISTA?

La escritora le echa un vistazo al lugar, ve el nombre del establecimiento Nail Shop Paris y ¡oh sorpresa! Ve al rubio enseñándole modelos de uñas a unas jóvenes, ve a otro hombre haciéndole la manicura a una chica y ve al héroe bajando las escaleras y siendo abordado por una señora que le enseña sus uñas y le dice que ya están un poco defectuosas.

Es cuando Yeo Joo se da cuenta de que su héroe es un manicurista. Ella pensaba que era un agente, un detective o algo así, se desilusiona pero... Nunca había existido una historia de un hombre que trabajara en un salón de manicura. Cree que es su oportunidad de innovar, la suerte le sonríe al ver un letrerito en la entrada que dice: "Contratación de internos, hombres de 23 a 27 años".

Entonces va a su casa, le cuenta todo a Ji Soo y le dice que trabajará. Sorprendida, la amiga le comenta que no es posible ya que ahí solo trabajan hombres. Pero Yeo Joo ya tenía el plan perfecto; su amiga, al ser una artista del maquillaje, la va a camuflar de hombre.

BUNNY, ¿UN HOMBRE?

Yeo Joo solo quiere espiar un poquito al manicuro y por ello debe trabajar ahí; ya que tenga suficiente información va a dejar el establecimiento, pero a su amiga le preocupa que la cachen y la manden a la cárcel por fraude y falsificación de documentos. Al final accede, le corta la larga cabellera a Yeo Joo, le pone una venda en las bubis para que se vea planita planita y le busca un atuendo que vaya con su personalidad y estilo... ¡Listo! Ya no es Hong Yeo Joo, ahora es Hong Ki Joo.

Ki Joo va a la temida entrevista de trabajo, Geum Mi Rye –la dueña– le pregunta si sabe algo sobre su local y le habla en términos de uñas (cosa que la pobre no entiende). Mi Rye le dice que la razón más importante por la que solo los manicuristas varones trabajan ahí es porque no solo cuidan de las uñas de sus clientas, sino de sus corazones. "Al igual que en la mitología griega, en el salón Paris los hombres sabios y hermosos cuidan de los corazones heridos de las mujeres".

Después de tanta explicación le dan el trabajo y ahora investigará absolutamente todo sobre su hombre. Su nueva novela de fantasía se titula Amor Milenario, su personaje principal es un hombre guapo y alto de 28 años, que no soporta la injusticia.

Al día siguiente se presenta al trabajo y conoce a sus compañeros: Alex (su héroe), Jin (el güerito) y Kei. Jin, al ver la apariencia de conejito sorprendido del nuevo, lo apoda Bunny.

Bunny se comporta de una manera tímida, empieza a preguntarle a Alex sobre sus hobbies y revisa su casillero "a escondidas", pero Kei se da cuenta.. Él se da cuenta de varias cosas, pero al principio piensa que Bunny es gay y quiere "algo" con Alex.

Al pasar la historia uno se encuentra con varias sorpresitas, tanto de los manicuros como de "la gumiho". En cada capítulo Alex el maduro, Kei el príncipe helado, Jin el ángel sonriente y Bunny, ayudarán a sus clientas con sus problemas personales. Sin duda alguna es un dorama interesante que con cada capítulo te dejará una sensación de ¡quiero más!...

D'ESPAIRSRAY

DIGNOS REPRESENTANTES DEL VISUAL-KEI

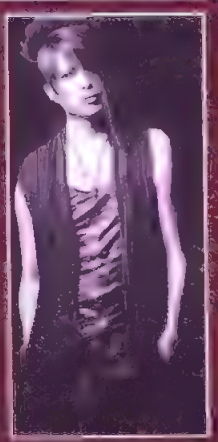
Por Ivonne López O.

Abrimos el cajón de los recuerdos y al desempolvarlo encontramos una joya, que por desgracia ya no continúa como una estrella en el mundo de la música, pero siempre se quedará entre los amantes del J-rock y, por supuesto, entre sus fans. Dicha joya lleva el nombre de **D'espairsRay**, quienes sorprendieron a todos desde sus inicios y es seguro lo seguirán haciendo por varias generaciones más.

D'ESPAIRSRAY FUE UNA BANDA A LA QUE EN SU MOMENTO Y HASTA AHORA, SE LE PUEDE CLASIFICAR COMO GRAN REPRESENTANTE DEL MOVIMIENTO VISUAL-KEI.

Su paso por la historia del J-rock es bien conocido, pues fueron innovadores y seguidores fieles del visual-kei desde que comenzaron en 1999 con un estilo provocativo, agresivo y único. El grupo estuvo conformado por **Hizumi** como vocalista, **Karyu** en la guitarra, **Zero** en el bajo y **Tsukasa** como baterista –siempre fueron los mismos integrantes durante su recorrido por la fama–.

Su primer single, Kumo, salió a la venta en el 2000. Al año siguiente, lanzaron otro single y un minialbum de nombre *Terrors*. Lo que resalta más de ellos es que a lo largo de su carrera se dedicaron más a las presentaciones en vivo que a sacar muchos discos, acción que se marcó desde el inicio de su carrera al ofrecer su primer *show* en el Takadanobaba AREA, en donde se presentaron un año después; y así continuaron dando shows durante dos años.



Para para la [illegible] plácito de sus fans, sacan nuevo material como *MaVERiCK* y *Garnet*, sin descuidar sus actuaciones en vivo, al participar en The Beauti-Fool's Fest.

Así, su popularidad creció más allá de las fronteras de su país y realizaron un tour por Europa en el 2004. Lo raro es que solamente habían sacado al mercado singles y ningún álbum completo, así que en el 2005 realizaron el primero bajo el nombre de *COLL:SET*, seguido de un minitour por Estados Unidos en el 2006.

Bajo la mirada de la buena fortuna y gracias a su talento, sacan otro álbum, *Mirror*, además de que con él sorprenden a sus seguidores con fechas para sus conciertos y entre ellos se encontraba el J-rock Revolution Festival en Los Ángeles.

SU PRIMER SINGLE, *KUMO*, SALIÓ A LA VENTA EN EL 2000. AL AÑO SIGUIENTE, SACARON OTRO SINGLE Y UN MINIÁLBUM DE NOMBRE *TERRORS*.

Pero esa no fue la última vez que D'espairsRay fue a Norte América, ya que en el 2008 vuelven a pisar tierras estadounidenses al hacer un tour, pero esta vez por todo el territorio, a la par de sacar a la venta varios singles ese mismo año: el primero de ellos fue *Brilliant*, seguido de *Hide Memmonal SUMMIT*, *Kamikaze* y por último *Horizon*.

Un año más tarde lanzan otro álbum, *Redeemer*, [illegible] en su país natal, por lo que siguen de promoción y ya en el 2010, *Monsters*, su disco inédito, sale a la venta. Para no perder la costumbre, se lanzan en una gran gira que abarca Japón, Estados Unidos y Europa, lo que los hace aún más reconocidos por varios países. Pero no todo era perfecto para ellos, ya que por ese entonces se da a conocer que Hizumi, el cantante, padecía un malestar en la garganta desde hace ya tiempo y esto provocaba dolor cuando cantaba, razón por la que deciden tomarse una pausa indefinida mientras Hizumi se recuperaba de su dolencia.

Por desgracia para los admiradores y para la banda en sí, D'espairsRay se separa, principalmente porque el estado de salud del vocalista no mejoró.

Sin embargo, aún pueden escucharlos y conocerlos gracias a Internet. De hecho, Hizumi retomó su carrera bajo el sello de Umbrella, que se dedica al diseño, aunque según algunos comentarios que ha publicado, espera regresar a la música, aunque nada está confirmado hasta ahora.

D'espairsRay fue una banda a la que en su momento y hasta ahora, se le puede clasificar como gran representante del movimiento visual-kei. Pero lo mejor es que el reconocimiento que lograron a lo largo de su carrera y hasta ahora es gracias a su música, con la que hacían volar a todos sus seguidores y amantes de del rock, en una mezcla de diversos géneros como el rock, metal y el metal industrial.

Baile YOSAKOI
COLORIDA TRADICIÓN

¿Aburridos? No hay nada mejor que quitarse esa ociosidad con un baile moderno, divertido y a la vez tradicional. Así es, todo esto y más es lo que pueden encontrar en el baile *Yosakoi*, que con el paso de los años gana popularidad, no solamente en varias regiones de Japón –de donde es originario– sino en el resto del mundo.

Comenzó a practicarse en Kochi, Japón, en el año de 1954; es una evolución del baile de *Awa Odori*, que se interpreta en verano desde 1587, y viene de la región de Tokushima, antes Awa –se realiza en la época del *Obon*–.

EL *YOSAKOI* ES UN BAILE MUY ENÉRGICO QUE COMBINA PASOS TRADICIONALES CON MODERNOS, Y EN EL CUAL PARTICIPA UN GRAN NÚMERO DE PERSONAS.

Propiamente, *yosakoi* significa "venga esta noche", ya que está compuesta por "*yo*" (noche), "*sa*" (por) y "*koi*" (venir). El motivo por el cual inicia este baile es para estimular la economía en la prefectura de Kochi, recuperar las tradiciones y levantar la moral en un tiempo en donde la depresión era una consecuencia de la posguerra.

De hecho tiene una canción oficial que es *Yosakoi Naruko Dancing* –escrita por **Takesama Eisaku**, quien donó la canción para que todos pudieran usarla–, la cual integra tres canciones: *Yosakoi-bushi* (canción del yosakoi), *Yocchore* (una canción para niños), y *Jinma-mo* (una canción popular de la prefectura de Kochi). Actualmente muchos hacen sus propias mezclas musicales, por lo que los ritmos son muy variados, pero siempre tienen algo de la canción original.

Desde entonces se practica en esa región, en donde se hace una gran fiesta llamada *Yosakoi Matsuri* en el mes de agosto y dura cuatro días. Por supuesto, y como se menciona en párrafos anteriores, también se lleva a cabo en otras prefecturas como en Sapporo y Hokkaido, donde se le conoce como *Yosakoi Souran Festival* y todos los años se celebra en junio, desde 1992.

En Asaka lo realizan en agosto, pero Tokio también se sumó a las celebraciones desde 2001, en el mes de octubre, donde el festival *Harajuku Omotesando Genki Matsuri Super Yosakou* tiene lugar en Harajuku y en el parque Yoyogi. De igual manera, lo hacen en Sakado, Saitama con el festival *Sakado Yosakoi* y en Sasebo, Nagasaki, entre otros más.

Es por ello que existen varias escuelas y grupos dedicados al yosakoi, en donde se puede unir cualquiera que tenga ganas de bailarlo, así que no hay un límite de edad. Además de que organizan un concurso, en donde escuelas o grupos independientes pueden participar, cual, por supuesto, tiene reglas. Por ejemplo, en Kochi se les pide que usen cierto instrumento musical (el *naruko*), los arreglos musicales deben tener una parte de la canción original y por último se establece un número límite de integrantes.

El yosakoi es un baile muy enérgico que combina pasos tradicionales con modernos, y en el cual participa un gran número de personas; es algo así como una tabla rítmica con una coreografía bien practicada.

No hay un atuendo definido para bailar el yosakoi, pero por lo general muchos grupos usan chaquetas *happi* y pantalones *yukata*, que son los más comunes, aunque todo su vestuario es bastante llamativo.

Otra característica es que los que bailan usan el naruko, un instrumento que por lo general es de madera, que es como una paleta con otras barras de madera a los lados y llevan una en cada mano, el cual hacen sonar durante el baile. De hecho, su propósito principal era el de espantar a los pájaros en los campos de arroz en la prefectura de Kochi, aunque puede que veas bailes de yosakoi en donde también utilicen tambores u otro tipo de instrumentos de percusión.

También es común ver a una persona que hace la voz líder, que no baila, pero sí presenta a su grupo y a veces corea junto con los bailarines algunas estrofas. Y siempre hay alguien que se dedica a hondear la bandera de su escuela o grupo, que casi siempre se encuentra en la parte posterior.

Como pueden observar, el baile yosakoi es bastante innovador, por lo que siempre va a tener cambios y arreglos, lo que lo hace muy divertido y que muchos quieran bailarlo en cuanto lo aprecian. Sin duda es algo que no se pueden perder en uno de sus viajes a Japón.

buzón

Por Angel Princess & Goji
E-mail: angelygoji@gmail.com

–¡Hola nakamas! Quiero agradecerles a todos por sus mails, en donde nos dicen todo lo que les gusta y no les gusta de esta revista... –*Claro que cuando dicen que no les gusta que yo sea tan pervertido ni los pelo, juar.* –¡Goji! Bueno... ¡COOOMENZAMOS!

IANI HERNÁNDEZ ELIZALDE

¡Konichiwa mina! Yo conozco el anime desde que tenía dos años al ver *Mirmo*, pero soy otaku desde los 11 años y desde esa edad he comprado su revista. Quisiera que publicaran reseñas de más animes de romance (y un poco de yaoi). Un saludo a Goji y ojalá algún día hagan un cosplay de Kyoko y Ren de *Skip Beat*, ya que yo soy una fan de esta serie. Aprovecho para mandar saludos a todas las fans de *Skip Beat*. Atte: Iani Neko.

–Amiga Iani, qué bueno que eres otaku desde hace tiempo... –*Eso depende de tu definición de "bueno", Angel.* –ZOCK. –*¡Aaay!* –Ejemn, nakama Iani, gracias por tus sugerencias para nuestros cosplays, y procuraremos seguir tu sugerencia de poner más anime de romance y un poco de yaoi... –*¿Un poco de yaoi? ¿Y si mejor ponemos un nadota de yaoi y así acabamos con el problema, jiar.* –¡Payaso! Sayonara, querida Iani y gracias por escribir.

ALAN XAVIER MONROY

Hola, Angel y Goji, mi nombre es Alan y esta es la primera vez que les escribo; me gusta mucho su revista. Una sugerencia, podrían poner una portada o póster de los próximos volúmenes la serie *Monogatari*. En serio que sería genial y creo que Angel se debería vestir con un traje negro de *Gantz*, creo que se vería muy bien y eso significaría salir un poco de la rutina. Saludos a todos y cuidado Goji, porque de ser tan hentai te podría ir como a Makoto de *School Days*. Bye, bye.

–Le mando un gran abrazo a mi amigo Alan y de paso le agradezco sus sugerencias, tanto para la revista como para mis cosplay, aunque para decirte la verdad, ya he usado cosplay de *Gantz* antes. –*Me consta, estaba tan pegadito el traje que a Angel se le veía hasta el...* –¡GOJI! –*El gusto por llevarlo puesto, jiar.* –Condenado dragón, Alan tiene razón al decir que vas a acabar como Makoto de *School Days*. –*Tal vez, pero mientras tanto, qué divertida me voy a dar.* –Cínico. Ejemn, hasta pronto amigo Alan.

SCARLETT

Hola, mi nombre es Scarlett y adoro su revista, no me pierdo ningún número. Amo el anime desde mis cinco años y soy otaku desde los 12 años, ahora tengo 16. Los géneros de anime que me encantan son el shonen, shojo, algo de gore, un poco de ecchi y el yaoi. Mis animes favoritos son *K-ON!*, *Shingeki no Kyojin*, *Kore wa Zombie Desu ka?*, *Junjo Romantica* y *Dragon Ball*. También amo *Vocaloid* y quiero pedirles de favor que pongan un póster de *K-ON!* Felicito a todos y quiero mandarles un abrazo a Angel y a Goji. ¡Son geniales!

–Nakama Scarlett, muchas gracias por tus porras y saludos... –*Y también agradécele el abrazo Angel, o si quieres yo le mando un abacho, hecho a "Scarletina".* –Te estas ganando un buen trancazo, condenado dragón. –*Gulp.* –Ejemn, amiga Scarlett, procuraremos hablar más de tus animes favoritos y también poner más pósters de *K-ON!*... –*Pero de preferencia de Mio en microbiquini, plis.* –Ya párale, dragón pervertido. Bueno, bye, bye, tomodachi Scarlett y gracias por ser una lectora tan fiel.

BLANCA

Hola, qué tal. Mi nombre es Blanca, Hella-sama para los conocidos y Natsuki entre los amigos. Esta es la primera vez que les escribo y es para felicitarlos por la revista, las recomendaciones y esta sección, pues aunque no lo quiera admitir, las tonterías de Goji también me divierten, pero por obvias razones, me quedo con Angel. Me ligo con todo lo que sea yuri (algún día podremos tener nuestro propio harem, ¿no Goji?). Quiero pedirles que publiquen en música algo de **Kalafina,** que recientemente sacaron disco, y también si pueden publicar algún póster de Shizuru y Natsuki (juntas) de *Mai Hime*. ¡Onegai! Gracias.

–Le mando muchos saludos a mi amiga Blanca... –*Y yo un abrazo a Hella-sama y un besote a Natsuki.* –Oye, pero si son la misma persona tarado. –*No por eso hay que ser maleducado, ¿verdad?* –Odioso, con razón Blanca dice que me prefiere a mí que a ti. –*Pues claro que te prefiere, Angel, y por las mismas razones que prefiere el anime yuri. ¿O no, Blanquita?* –Gulp, Ejemn, chao nakama Blanca y muchas gracias por tu entusiasta mail.

Y HEMOS TERMINADO POR EL DÍA DE HOY. NOS VEMOS HASTA LA PRÓXIMA AMIGOS, Y NO OLVIDEN SEGUIRNOS TAMBIÉN EN LA PÁGINA DE FACEBOOK DE *CONEXIÓN MANGA OFICIAL*. ¡MATTA NE!

DIBUJARTE SCHOOL

DI TODO SIN PALABRAS

CUANDO APRENDES A DIBUJAR, NADA TE DETIENE.

AV. CHAPULTEPEC #6
COL. ROMA NORTE C.P. 06700
DEL. CUAUHTÉMOC.
TELÉFONO: 5514 1410

SITIO: WWW.DIBUJARTESCHOOL.COM
ESCUELA ONLINE: WWW.DIBUJARTEONLINE.COM
E-MAIL: DIBUJARTES@YAHOO.COM

/DIBUJARTESCHOOL

Ahora Dibujarte Book

en iBooks

Made for iBooks

REQUISITOS
Para ver este libro, debes tener un iPad con iBooks 3 (o posterior) y iOS 5.1 (o posterior), o un Mac con iBooks 1.0 (o posterior) y OS X 10.9 (o posterior).

facebook

Correo electrónico o teléfono

Contraseña

Iniciar Sesión

No cerrar sesión

¿Olvidaste tu contraseña?

PRONTO SEREMOS 2022

ÚNETE A LAS REDES SOCIALES DE CONEXIÓN MANGA

SÉ PARTE DE ESTO

Conexión Manga Oficial

A 91,787 personas les gusta esta página · 3411 personas están hablando sobre esto

Página de Aplicación

Sitio oficial de la revista líder en cuanto a anime y manga en México. Encontrarán reseñas, artículos, recomendaciones y mucho más. Más de 10 años en

Información

Fotos

Countdown

91 787

Me gusta

Eventos